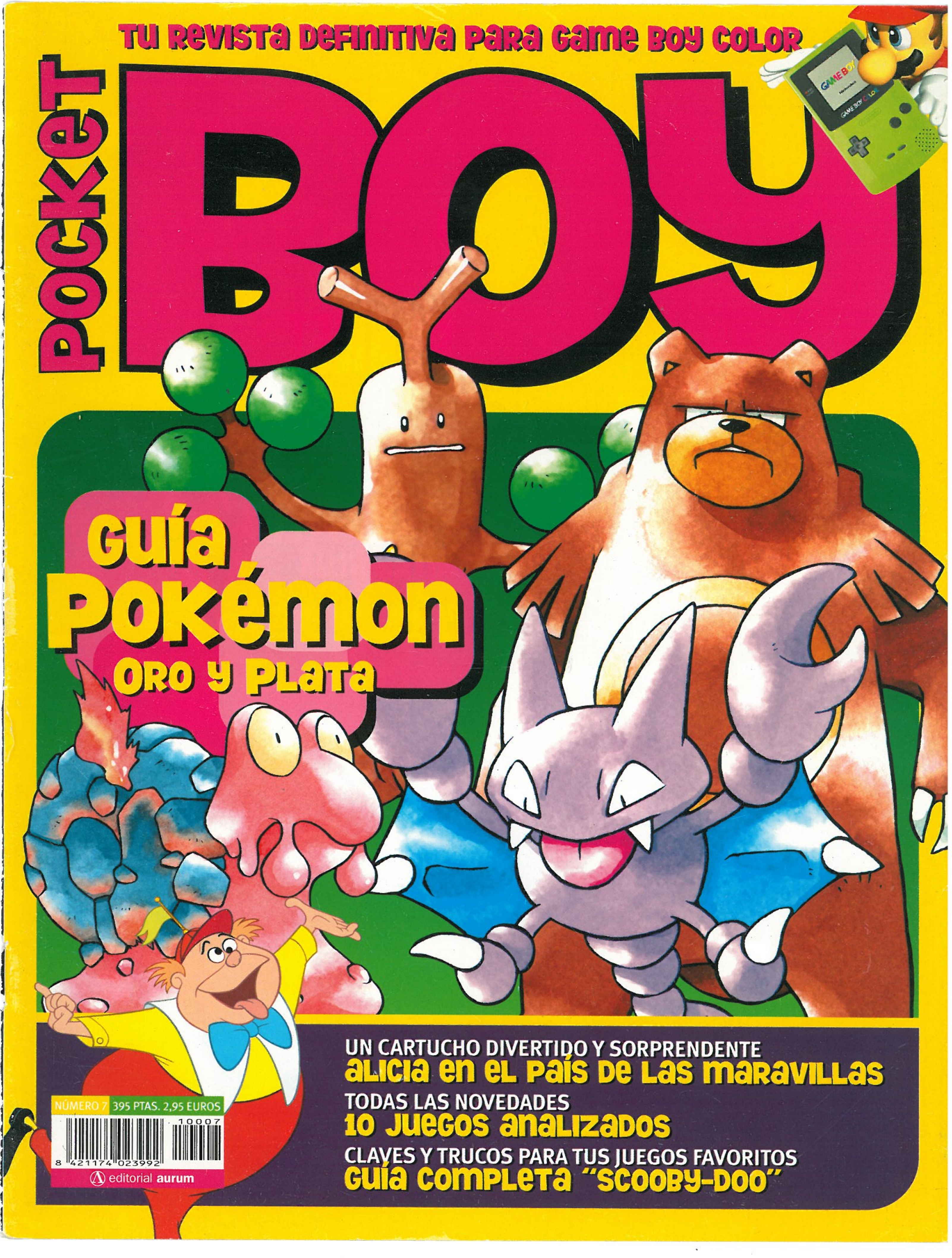


TU REVISTA DEFINITIVA PARA GAME BOY COLOR
POCKET BOY
GAME BOY
GAME BOY COLOR
GUÍA Pokémon ORO Y PLATA
UN CARTUCHO DIVERTIDO Y SORPRENDENTE
ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS
TODAS LAS NOVEDADES
10 JUEGOS ANALIZADOS
CLAVES Y TRUCOS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS
GUÍA COMPLETA "SCOOBY-DOO"
NÚMERO 7 395 PTAS. 2,95 EUROS
10007
8 421174 023992
editorial aurum

PocketBoy
Número 7
Mayo 2001
Revista mensual de Game Boy y Game Boy Color publicada por
Editorial Aurum, S.L.
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Total Game Boy Color, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

Edición castellana Editorial Aurum, S.L.
Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Director de arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Alex Novials**
Redacción: **J.M. Sánchez, Mauricio Verdaguer**
Maquetación: **Max Domingo**

PUBLICIDAD
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
Madrid: Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid
Teléfono: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Teléfono: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN
Fepsl (93 238 04 37)

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa
Santa Perpètua de la Mogoda
Barcelona
Teléfono: 93 415 07 99
Depósito legal: B-42978-00

editorial aurum

¡HOLA!

Este mes nos trae unas novedades muy atractivas. Los diseñadores de juegos están consiguiendo llevar al límite las capacidades de nuestra consola de bosillo, y nos ofrecen cartuchos tan increíbles como "Alicia en el País de las Maravillas", "Mat Hoffman's Pro BMX" o "Alone in the Dark". Con tantas sorpresas es difícil escoger los mejores juegos para tu colección, pero aquí está PocketBoy para echarte una mano. También te ayudamos con la segunda parte de la guía "Pokémon Oro y Plata" y con la solución completa de la aventura de Scooby-Doo. Diviértete, y ¡nos vemos pronto!





Alone in the Dark 26

Con sus increíbles gráficos y su argumento inquietante, este juego te hará pasar mucho miedo

The Mummy Returns 32

La maldición de Imhotep sigue persiguiendo a los ladrones de tumbas en esta aventura egipcia

Mat Hoffman Pro BMX 22

Un excepcional cartucho de acrobacias que ofrece diversión sin límite: no querrás bajarte de la bicicleta nunca más

Sumario



El emperador y sus locuras 34

Rómpete el coco con este simpático juego de plataformas que lleva el inconfundible sello Disney

Se acerca la hora de la GBA

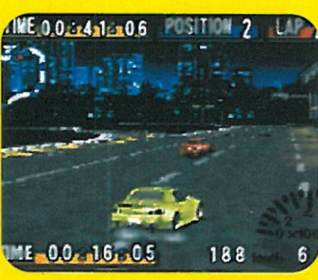
Tenemos fecha confirmada: la Game Boy Advance se pondrá a la venta en nuestro país el 22 de junio. En Japón sigue arrasando y dispone ya de más de veinte juegos en las tiendas

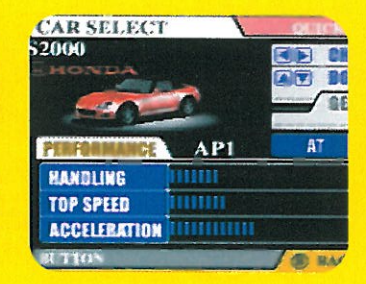
Nintendo ha anunciado que la consola portátil más esperada por todos llegará a las tiendas españolas casi al mismo tiempo que en los Estados Unidos. El 22 de junio es la fecha señalada para que la revolucionaria Game Boy Advance llegue a nuestras manos, a un precio ligeramente superior al que habíamos anunciado. La consola costará sobre las 20.000 pesetas, y sus juegos también resultarán carillos: costarán entre las 7.500 y las 9.000 pesetas.

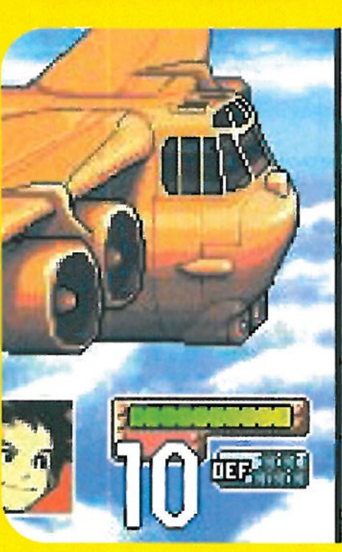
Juegos en la parrilla de salida

Los primeros tres títulos de Nintendo disponibles aparecerán al mismo tiempo que la consola, y serán el esperado "Super Mario Advance", "Kurukuru Kururin" y "F-Zero: Maximum Velocity". El lanzamiento de "Mario Kart Advance" está previsto para el 14 de septiembre, a la vuelta de vacaciones. Y otros juegos como "Golden Sun" o "Wario Land 4" irán haciendo su aparición poco a poco durante el próximo curso.

Además de estos juegos de Nintendo, otras compañías tienen también sus cartuchos a punto y siguen desarrollando nuevas ideas. En esta página puedes ver imágenes de "GT: Japan Touring Car" (Kemco), de "GBA Wars" (Nintendo) y de "Lady Sia" (TDK). La calidad gráfica de estos títulos nos deja babeando: esperemos que su jugabilidad esté a la altura.

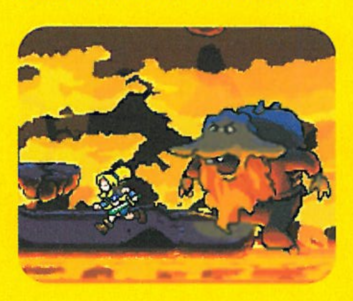


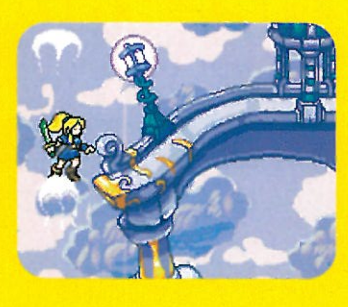














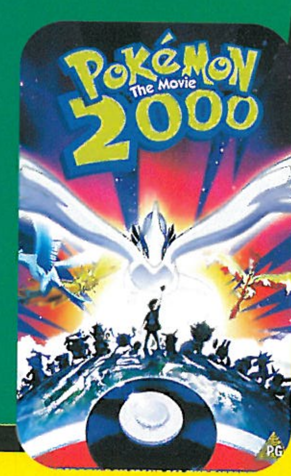
Más Pokémon de película

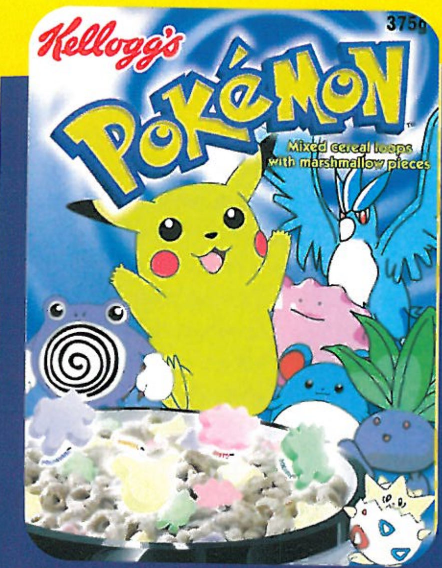
Mientras esperamos ansiosos el estreno de la tercera película de Pokémon (el 20 de julio en nuestras pantallas) nos vamos enterando de más detalles sobre su argumento. Sabemos que en él debutarán personajes de las versiones Oro y Plata, como los extraños Unowns y el legendario Entei. Ash deberá ayudar a la hija de un investigador que ha desaparecido misteriosamente y tomar arriesgadas decisiones para rescatar a su propia madre de un extraño mundo de sueños.

Por otra parte, la segunda película con las aventuras de Pikachu y sus colegas está a la venta desde este mismo mes en vídeo y DVD, a un precio de 2.995 y 3.995 pesetas respectivamente.









¡Cómetelos a todos!

Los chavales ingleses ya pueden comerse un bol repleto de Pikachus, Dittos, Poliwhirls y Oddish nadando en leche. La marca Kellogg's ha lanzado allí una edición limitada de cereales con la forma de nuestros Pokémon preferidos. No sabemos si han contado con la ayuda del Profesor Oak para preparar la receta, pero tienen una pinta genial. ¡Esperemos que los señores fabricantes no se olviden de los Poké-maníacos españoles!

Más juegos en el cine

Puede ser que "Resident Evil" no llegue nunca a la Game Boy Color, pero al menos llegará a los cines: ahora mismo están rodando una película basada en la célebre saga de videojuegos de horror. La actriz Milla Jovovich interpretará a la líder de un comando militar que debe luchar contra un poderoso súper-ordenador que está fuera de control. Para salvar al mundo deberán combatir a cientos de científicos que, a causa de un accidente en sus laboratorios, se han convertido en zombies caníbales. Si sumamos esta película al próximo estreno de "Tomb Raider" y "Final Fantasy" se hace evidente que los videojuegos se están ganando un importante lugar en la gran pantalla.

nuevas aventuras en el planeta lego

Brickster ha logrado escaparse de la cárcel, y ahora sólo Pepper, el enrollado chaval que trabaja como repartidor de pizzas, puede detenerle. Este es el objetivo principal en "Lego Island 2: la venganza de Brickster", un nuevo juego con el que podremos correr aventuras en el mundo de los ladrillos multicolores. Montado en su monopatín, Pepper deberá perseguir al malo por todo tipo de lugares, incluyendo un escenario medieval y otro espacial. Los retos incluyen puzzles de diferentes estilos, además de enfrentamientos con los típicos jefes de final de nivel.



un pájaro muy loco



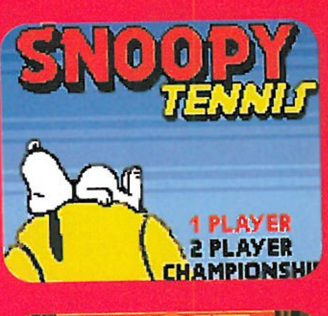
Woody Woodpecker, o sea, el pájaro loco, invadirá nuestra consola portátil el mes que viene con su risa histérica y toda su colección de locos amigos y enemigos. Este juego de plataformas promete reflejar con fidelidad la acción trepidante de los dibujos animados, y sus gráficos conservan perfectamente el espíritu de la serie. El cartucho será publicado por Cryo, una compañía que también tiene listo otro juego para Game Boy basado en las aventuras de Jim Carrey en la peli "La Máscara".



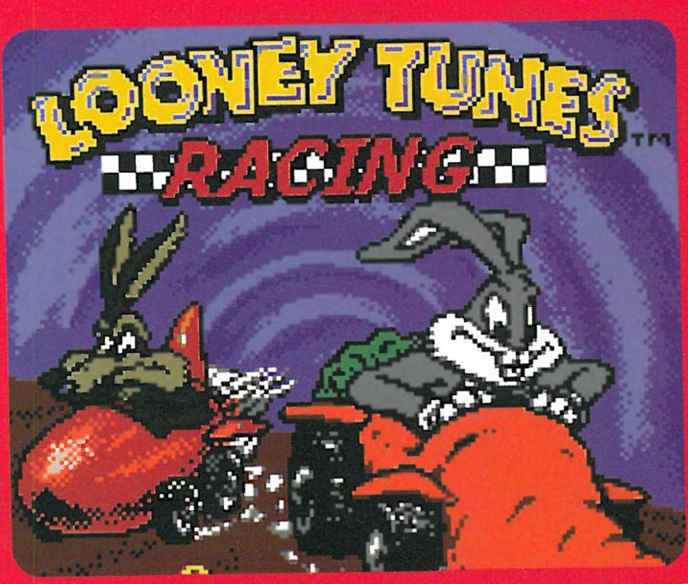


Carreras con Bugs Bunny y tenis con Snoopy

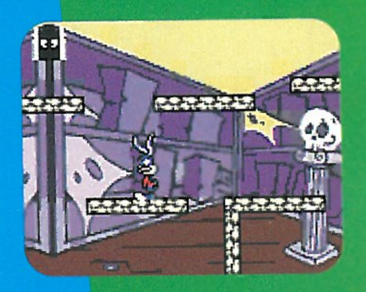
El bueno de Bugs Bunny y sus colegas no están dispuestos a ser los únicos personajes de dibujos animados que se queden sin su propio juego de carreras de karts. El Coyote, el gato Silvestre y todos los demás andan ya preparando sus bólidos marca Acme para invadir nuestras pantallas: esperemos que sus carreras nos ofrezcan diversión salvaje. Por su parte, el perrito Snoopy y su pandilla de amiguetes han sacado sus raquetas del armario para hacerle la competencia a Mario, y dentro de muy poco tendrán su cartucho de tenis: ¡todos a la pista!







Los peques se divierten







La compañía Virgin ha conseguido la licencia para desarrollar juegos protagonizados por los personajes de "Tiny Toons", o sea, los de los dibujos de la Warner (Bugs Bunny y compañía) pero en pequeñitos. A finales del mes que viene podremos ya disfrutar con el primero de estos cartuchos para Game Boy, "Bunny Buster el héroe del día". La cosa promete: puzzles de estilo arcade con geniales personajes y unos gráficos llenos de color. Luego llegarán más títulos que garantizan toda la diversión de los dibujos animados.

WWW.ANTENA3TV.COM/SIMPSONS

LOS SIMPSONS YA TIENEN WEB

¡POR FIN UNA PÁGINA OFICIAL DE LOS SIMPSONS EN CASTELLANO! TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER SOBRE LA FAMILIA MÁS ENROLLADA DE LA TELE ESTÁ YA EN INTERNET





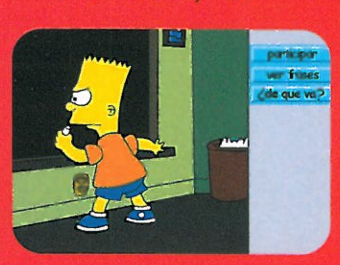




La guía oficial de los Simpsons se llama "El Correo de Springfield", y es muy completa: ofrece todo tipo de información acerca de Homer, Marge, Bart, Lisa, Maggie y el resto de habitantes de su peculiar comunidad.

¡MOSQUIS, CHICO! AQUÍ HAY DE TODO...

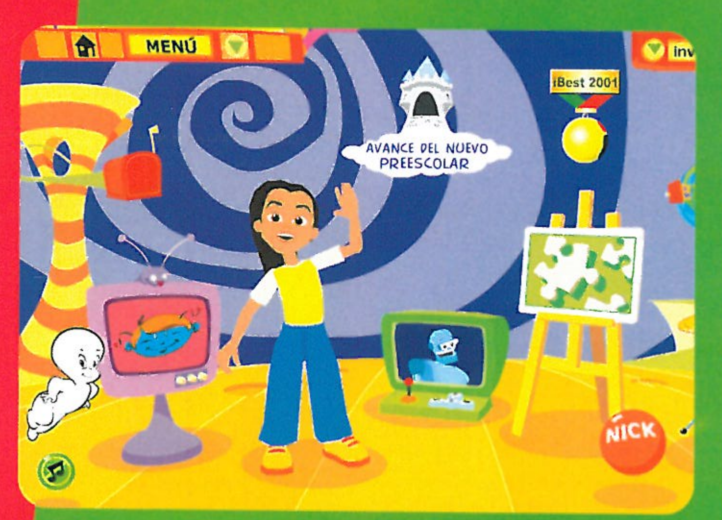
Encontrarás una guía de los capítulos televisivos y todos los datos de cada personaje; podrás escuchar sus voces y mirar algunos vídeos; tendrás acceso a una gran galería de imágenes y también podrás participar en un foro de debate con otros fanáticos de la serie. Y por si esto fuera poco, puedes hacer que Bart escriba en la pizarra la frase más gamberra que se te ocurra, del tipo "no volveré a meter ratas muertas en el cajón de la profesora" o "no volveré a sacar la pistola a la hora del patio".





www.jugamos.com

Pásatelo bomba jugando en Internet











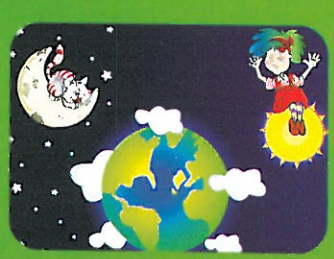
Esta increíble página tiene todo lo que puedas soñar para pasar un buen rato. Hay montones de cosas que investigar en cada esquina, con brillantes colores por todas partes y geniales animaciones. ¡Y además está en castellano!

Nunca has visto una página tan divertida

Aunque es necesario registrarse para poder tener acceso completo a todos los contenidos, hacerlo es gratis. Además siempre tienes la opción de echar un vistazo como invitado sin ningún problema.

Aquí hay de todo: juegos (de aventuras, deportivos, de acción), videos y actividades musicales, cuentos y poemas, y hasta una biblioteca con un diccionario ilustrado español-inglés.

También puedes realizar actividades muy variadas: crear tus propios dibujos animados, aprender trucos de magia, solucionar rompecabezas... En fin, que esta página es una verdadera pasada y no te la puedes perder.



De Ciudad Malva a Ciudad Trigal

Continuamos nuestra guía de Oro y Plata allí donde la dejamos el mes pasado: más te vale haber entrenado duro a tus monstruitos, porque te acercas al primer gimnasio







En el anterior número te ofrcimos una pequeña guía con consejos básicos para empezar a familiarizarte con el mundo de Johto. En tus primeros pasos del Pueblo Primavera al Pueblo Cereza debiste conseguir los primeros ejemplares de Pokémon para tu equipo.

Pero antes de entrar en la Ciudad Malva conviene que te hayas enfrentado a unos cuantos entrenadores, para que tus luchadores hayan subido un poco su nivel de experiencia y no te lleves ningún susto en tu primer combate serio. ¿Estás listo? Pues vamos a por faena...

La Ciudad Malva te saluda

Esto es más un pueblo que una ciudad, pero de cualquier modo supone un interesante reto para los entrenadores principiantes. La principal razón para visitar esta localidad es ganar al primer líder de gimnasio, Pegaso, y conseguir la Máquina Oculta Destello.

Mientras echas un vistazo por el mercado para poner a tope la salud de tus queridos bichejos, puedes visitar la casa de (Kyle), en el extremo inferior derecho de la ciudad. Si quieres te cambiará un Bellsprout por un Onix.



La Academia es un buen lugar para aprender nuevas estrategias de batalla, pero los entrenadores más expertos se la pueden saltar sin problemas porque no les explicarán nada que no sepan. Si estás listo, ¡ha llegado el momento de luchar!

El gimnasio de la Ciudad Malva

Encontrarás tres rivales con sus pájaros: (Abe) tiene un Spearow de nivel 9, (Rod) cuenta con dos Pidgeys de nivel 7, y su líder Pegaso lucha con un Pidgey de nivel 7 y un Pidgeotto de nivel 9. Se podría decir que estos entrenadores son bastante flojillos, pero el Pidgeotto domina el devastador movimiento Bofetada de Barro y no conviene bajar la guardia.

Con algunas pausas para reponer tu salud y, a ser posible, con algunos ataques de Fuego bien calentitos, no deberías tener muchos problemas para derrotarles. Cuando lo consigas te ganarás la Medalla Céfiro, que te permite usar Destello fuera del combate. Y también conseguirás el ataque Bofetada de Barro si



tienes un pájaro Pokémon decente en tu colección.

Justo al salir del gimnasio recibirás una llamada del Profesor Elm, y deberás reunirte con su asistente inmediatamente en el Centro Pokémon de la ciudad. Te devolverá el huevo, y deberás telefonear a Elm en cuanto tu Togepi rompa el cascarón. Entonces deberás recorrer el largo camino de vuelta hasta su laboratorio, donde te dará la piedra que sirve para detener la evolución. Si no te apetece pegarte la impresionante pateada de regreso, y teniendo en cuenta que el Togepi es realmente duro de pelar, también puedes dejarlo en tu base de almacenamiento y continuar con la aventura.

SEGUIMOS HACIA LA TORRE BELLSPROUT

La Medalla Céfiro no sirve de mucho sin su correspondiente Máquina Oculta. Y ésta la encontrarás en la Torre Bellsprout, una construcción de madera infestada de entrenadores que se encuentra en el extremo norte de la Ciudad Malva.

Superar esta prueba no es una tarea muy árdua, ya que los rivales sólo disponen de Bellsprouts y Hoothoots bastante débiles (de nivel 10 como mucho) que caen rendidos ante cualquier Pokémon de tipo Pájaro o de tipo Fuego. Aquí encontrarás algunas cosillas interesantes, pero lo que más necesitas es la Máquina Oculta Destello. Por el camino te

atacarán Rattatas salvajes si es de día, y Haunters si es de noche: merece la pena intentar capturar a ambas especies.

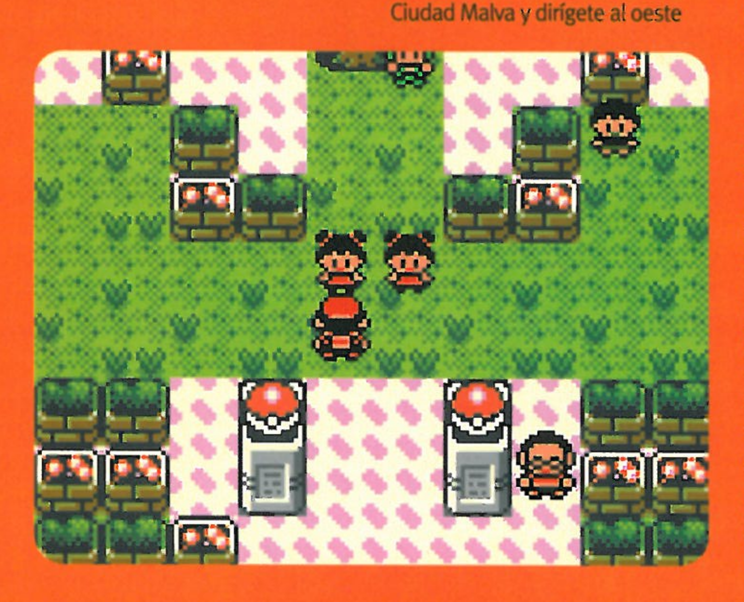
Las Ruinas Alfa, una zona divertida

No es necesario pasar por aquí para completar el juego, pero el lugar contiene algunos secretillos útiles. Sal de Ciudad Malva por el oeste y toma el primer desvío que va hacia el sur. Te encontrarás rodeado de cuevas, y en el nivel de más abajo verás un sencillo puzzle en el que aparece un Kabuto. Si lo completas podrás acceder a la Torre Alfa, donde podrás capturar a uno de los 24 Unowns con forma de extrañas letras. No es que sirvan de gran cosa en combate, pero si los consigues todos y los llevas hasta el laboratorio más cercano conseguirás uno de los extras más simpáticos del juego: la tipografía Unown para utilizar en tu impresora Game Boy. Hay muchos más puzzles y secretos ocultos por aquí, pero necesitarás volver más adelante, cuando dispongas de las habilidades Surf y Fuerza.

Cura a tus Pokémon en la Ciudad Malva y dirígete al oeste por la Ruta 36. La salida de más al oeste te lleva al Parque Nacional, donde puedes competir en la captura de Insectos. Pero esta es otra distracción que no afecta al conjunto de la aventura. Mejor

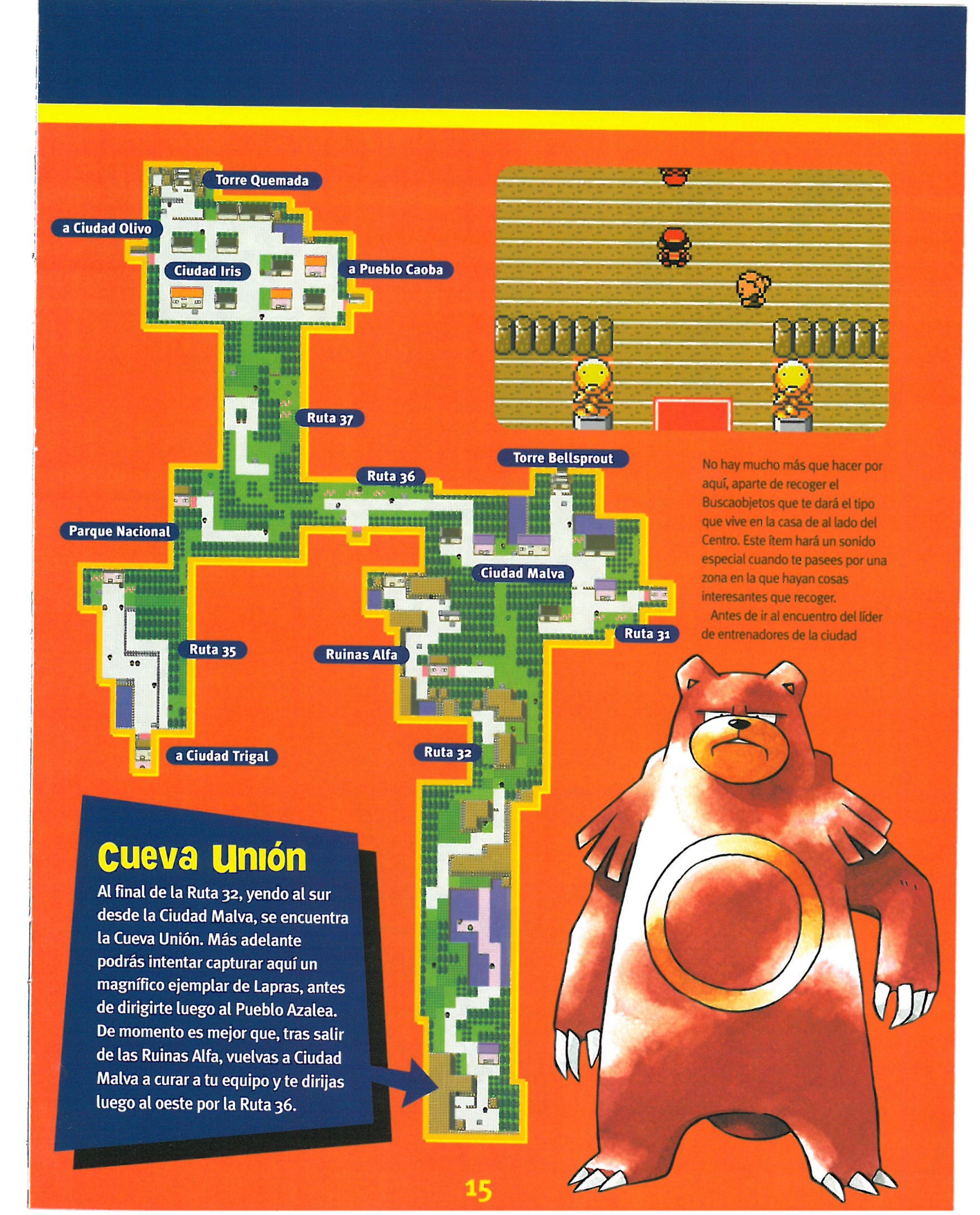


sigue tirando hacia el norte por la Ruta 37, mirando cuidadosamente en todos los árboles frutales del camino y derrotando a todos los entrenadores que veas. Necesitas estar a tope para el próximo reto al que te enfrentas...



¡Hombre, Bill, cuánto tiempo sin verte!

Al llegar a Ciudad Iris, que es bastante pequeñita, dirígete al Centro Pokémon y te encontrarás con Bill, el chaval de la primera aventura. Te contará que la Cápsula del Tiempo está reparada, con lo que si quieres podrás traerte Pokémon de las versiones Roja, Azul y Amarilla: ¡genial!



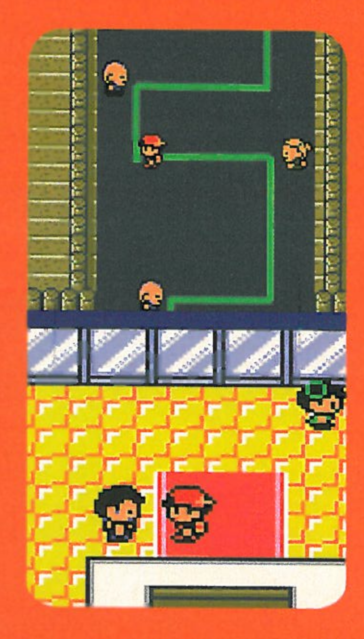
No hay mucho más que hacer por aquí, aparte de recoger el Buscaobjetos que te dará el tipo que vive en la casa de al lado del Centro. Este ítem hará un sonido especial cuando te pasees por una zona en la que hayan cosas interesantes que recoger.

Antes de ir al encuentro del líder de entrenadores de la ciudad

Cueva Unión

Al final de la Ruta 32, yendo al sur desde la Ciudad Malva, se encuentra la Cueva Unión. Más adelante podrás intentar capturar aquí un magnífico ejemplar de Lapras, antes de dirigirte luego al Pueblo Azalea. De momento es mejor que, tras salir de las Ruinas Alfa, vuelvas a Ciudad Malva a curar a tu equipo y te dirijas luego al oeste por la Ruta 36.





necesitas conseguir la Máquina Oculta 03, que encontrarás en el estudio de baile que hay detrás mismo del gimnasio. Aquí deberás enfrentarte a los cinco bailarines, que tienen diferentes evoluciones de Eevee: no será una prueba fácil de superar, pero tus Pokémon se pondrán muy cachas.

Un líder un poco fantasmilla

Mucho cuidado en el gimnasio de Ciudad Iris: sus entrenadores disponen de una amplia variedad de terribles Pokémon del tipo Fantasma. Ping tiene cinco Gastly de nivel 16, Grace dos Haunter de nivel 20 y Jeffrey un Haunter de nivel 22. Luego viene Marta con un Gastly de nivel 18 y otro de nivel 20, además de un Haunter de nivel 20. Finalmente, el líder Morti lucha con un Gastly y un Haunter de nivel 21, un Gengar de nivel 25 y otro haunter de nivel 23.

Para ganar aquí necesitas antídotos contra el veneno y pócimas para despertar a tus Pokémon, que deberían contar también con ataques Psíquicos y de Tierra. El suelo invisible del gimnasio impide que evites las batallas preliminares antes de llegar a Morti. Debes superar todos los combates (y para eso tus monstruitos han de ser bastante fuertes) antes de conseguir la Medalla Niebla, con la que te obedecerán todos los Pokémon por debajo del nivel 50. También lograrás el movimiento Bola de Sombra y la Máquina Oculta Surf: ¡bien!

Los secretos de la Torre Quemada

La Torre Quemada se encuentra en el extremo norte de la Ciudad Iris. Aunque más adelante y con más habilidades resulta un lugar mucho más divertido, de momento puedes aumentar tu experiencia de forma considerable y recoger también algunas cosillas interesantes. Pero cura a tu equipo antes de entrar, porque dentro te toparás con tu viejo rival: después de librarte de Morti te parecerá un "pringao". Explora bien la Torre, aunque esto no es crucial para la aventura. Por aquí se esconde un Magmar, y si te dejas caer por el agujero central descubrirás ejemplares especies legendarias: Raikou, Suicune y Entei. Los quieres en tu equipo, ¿verdad?



Viaja a donde quieras, surfer

Ahora que el agua ya no es un obstáculo, el mundo entero de Johto se abre ante ti. Puedes volver atrás hasta la Cueva Unión para ir luego al Pueblo Azalea, tomar la ruta del este hacia el Pueblo Caoba o la del oeste hacia Ciudad Olivo. En este último caso, párate por el camino en la granja de Militank (la vaquita necesita montones de bayas para ponerse buena). Pero lo mejor que puedes

hacer es ir hacia el sur desde Ciudad Iris por la Ruta 37 y luego más al sur por la Rurta 35 para encontrar las brillantes luces de la mayor localidad de la historia Pokémon: Ciudad Trigal. Si pensabas que tu aventura estaba resultando arriesgada, prepárate: ¡aún no has visto nada!

La gran ciudad se despliega ante ti

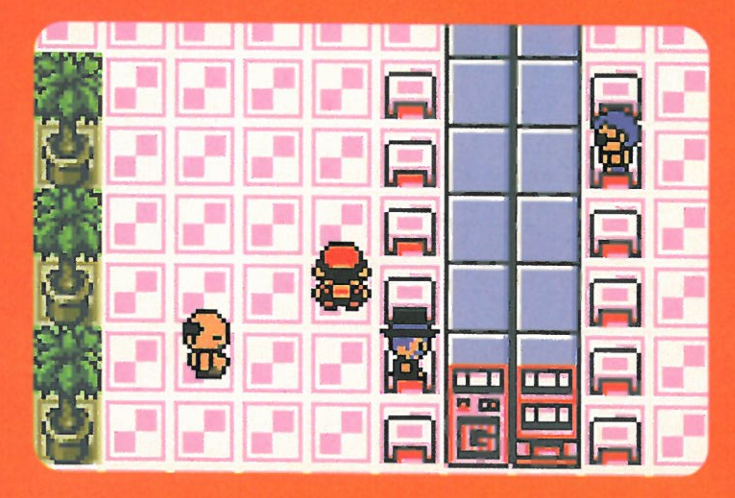
Ciudad Trigal es un lugar realmente grande, y hay montones de cosas por hacer aquí. Además del Centro Pokémon encontrarás un inmenso centro comercial en el que puedes comprar la crucial limonada y cambiar un Drowzee por un Machop. Pero el lugar más enrollado al que dirigirse enseguida es el túnel subterráneo, accesible desde una cabaña cercana al Centro Pokémon.

Aquí encontrarás un montón de molestos entrenadores, pero al menos eso significa ganar en experiencia. Más adelante encontrarás el Salón Pokémon, un lugar en el que tus bichejos se ponen más contentos (y eso te será muy útil más adelante). Los lunes, en lugar del salón encontrarás una tienda en la que puedes comprar y vender cosas. En la tienda de hierbas puedes conseguir items para curar y revivir a tus amiguetes, pero ves con cuidado porque algunas cosas les pueden sentar mal. Aquí también encontrarás la Caja de Monedas, imprescindible para la Sala de Juegos.

En este salón recreativo, además de jugar a las típicas máquinas tragaperras, puedes probar suerte en el juego de girar las cartas, donde las posibilidades de ganar son más elevadas. También puedes conseguir algunas Máquinas Técnicas y un ejemplar de Dratini. Pero recuerda lo que te dijo tu mamá sobre las apuestas...

Las chicas también pueden ser duras

Justo al final de la ciudad está el gimnasio, repleto de entrenadoras dispuestas a hacerte picadillo. Sus Pokémon son de tipo Normal, pero no te confíes demasiado. Victoria tiene tres Sentret de nivel 9, 13 y 17. Samanta dos Meowth de nivel 16. Carrie un Snubbull de nivel 18 y Bridget tres Jigglypuff de nivel 15. Su líder se llama Blanca y lucha con un Clefairy de nivel 18 y un Militank de nivel 20.



Este último puede resultar peligroso y te causará muchos problemas: su movimiento Atracción te impide utilizar tus propios movimientos. Puede que tengas que volver una y otra vez hasta que la derrotes, pero vale la pena: conseguirás la Máquina Técnica Atracción, aumentarás la velocidad de tus Pokémon y, lo mejor de todo, dispondrás de la Medalla Planicie para utilizar la Máquina Oculta Fortaleza.

Y con esto y un bizcocho, hasta el mes que viene, cuando acabaremos de descubrir juntos las maravillas que esconde Ciudad Trigal y seguiremos nuestra aventura por el mundo de Johto.

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

¡MENUDA LOCURA!

ALICIA PASEA POR EL EXTRAVAGANTE PAÍS DE LAS MARAVILLAS EN ESTE CARTUCHO: UNA VERDADERA OBRA MAESTRA

Editor: **NINTENDO**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **AVENTURA**

Han pasado casi 150 años desde que Lewis Carroll escribiera su obra más célebre, "Alicia en el País de las Maravillas", y otros cincuenta desde que la factoría Disney lo llevara a las pantallas de cine. Esta fantástica historia llega ahora a nuestra Game Boy en un juego que es una absoluta maravilla...



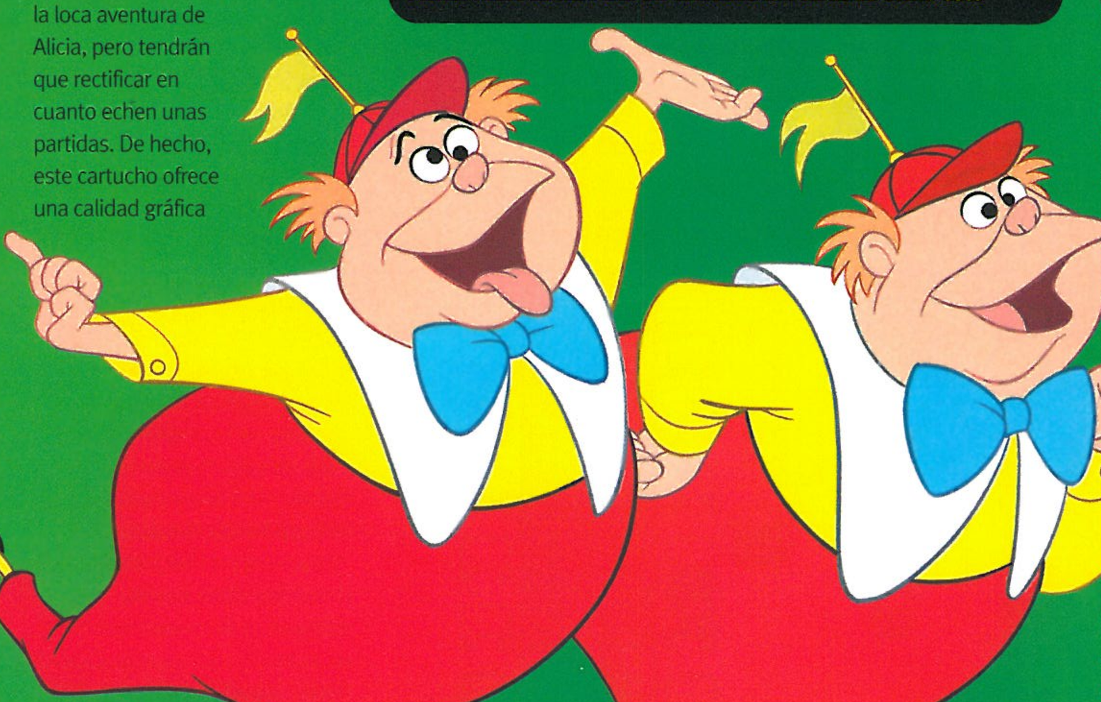
Pocas veces se ha visto un cartucho tan cuidado como éste




Alicia cae por el agujero hasta un lugar muy extraño

INCREÍBLE, PERO TOTALMENTE CIERTO

Muchos podrían pensar que nuestra pequeña consola no es el lugar más adecuado para recrear la loca aventura de Alicia, pero tendrán que rectificar en cuanto echen unas partidas. De hecho, este cartucho ofrece una calidad gráfica sorprendente y una jugabilidad que es una pasada. Y por si eso fuera poco, junta en una sola aventura de grandes proporciones un montón de estilos de juego diferentes, perfectamente combinados para hacer avanzar el argumento de la historia tal y como aparecía en su adaptación en el cine.



CUIDADO CON EL AGUJERO

Todo empieza cuando Alicia ve pasar al Conejo Blanco corriendo como una bala. La niña lo sigue a través de un agujero y empieza a caer sin saber qué es lo que pasa: en este primer nivel deberemos esquivar los relojes,



Todos los personajes hacen su aparición en el juego

Las cosas son muy peculiares en el País de las Maravillas...

Las escenas entre niveles hacen avanzar la historia

las velas y los otros objetos que caen sobre nuestra cabeza. Al llegar abajo se desplegará ante nosotros el surrealista y adorable mundo del País de las Maravillas, con toda su retahíla de lunáticos personajes encantadores.

Necesitaremos comer setas mágicas para encoger de tamaño y poder cruzar las puertas. Ah, sí, acuérdate también de conseguir las llaves adecuadas, o lo más probable es que la puerta se mosquee un poco contigo...

Alicia está desconcertada ante este nuevo escenario y se pone a llorar como una magdalena. Por eso el próximo nivel es una tremenda carrera acuática en la piscina que han formado sus lágrimas. Después de esto nos encontraremos ya en el corazón del País de las Maravillas. Alicia quiere regresar a casa para la hora del té, pero su misión no va a



La Reina de Corazones te recibe con sus soldados

resultar nada fácil. Debe recorrer el extenso mapeado de cabo a rabo, encontrándose con todos los personajes de la historia y solucionando los problemas que éstos le plantean

muchos juegos en uno solo

El cartucho es una deliciosa mezcla de puzzles, plataformas, acción y carreras, todo aderezado con el correspondiente y genial argumento. La aventura incluye también un torneo de croquet, ese peculiar juego en el que se golpea una pelota con un martillo para que pase por debajo de unos aros metálicos clavados al suelo.

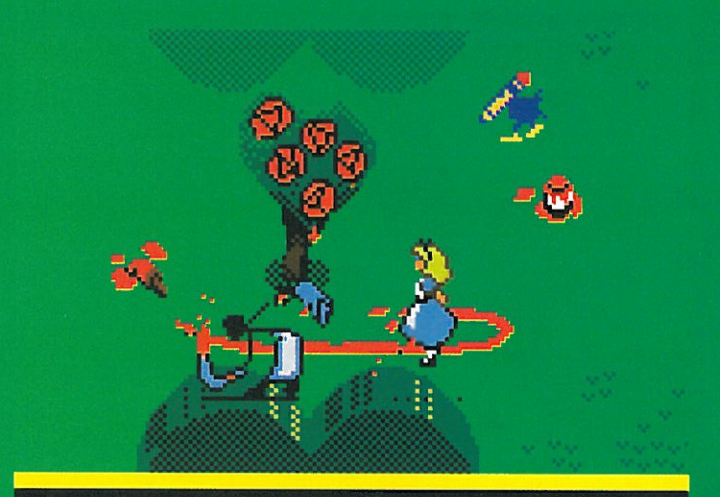
Para poder salir, Alicia debe conseguir las medallas de cuatro secciones diferentes. La primera de ellas exige arrastrase por las ramas en las que vive la Oruga; en la segunda deberemos evitar a los locos gemelos Tweedledum y Tweddledee; en la tercera se trata de capturar a un ratón dormilón; y la última (si tienes la suerte de conseguir la llave) consiste en superar los peligros de la casa del Conejo Blanco.

los detalles son muy importantes

Si consigues superar todas estas pruebas desquiciadas aún te quedará el enfrentamiento con la Reina de Corazones, y el torneo de croquet. Para los fans del libro o la película, la atención puesta en todos los detalles y el derroche de imaginación de cada sección serán una auténtica gozada.

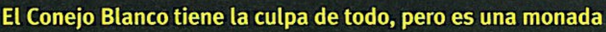


Alicia no lo tiene fácil para regresar al mundo "normal"



La aventura combina pruebas y estilos de juego muy diferentes





El Conejo Blanco tiene la culpa de todo, pero es una monada





Los gráficos son geniales y están llenos de colorido

Buena pinta y muchos extras

El cartucho esconde aún más sorpresas para que puedas jugarlo una y otra vez. Hay ocho teteras repartidas por el País de las Maravillas que debes encontrar para acceder a más secretos, y las estrellas abundan en todas las pantallas. Si recoges cien, tendrás la oportunidad de retar al Conejo a una carrera. Y si ganas, conseguirás algo muy especial. A todo esto debes sumar unos excelentes gráficos con un impresionante colorido, una soberbia animación en los movimientos de los personajes, unas cancioncillas pegadizas...

Por si fuera poco, también hay un juego del escondite para dos jugadores y una galería de arte para que puedas imprimir las imágenes de tus personajes favoritos. En resumen, un título increíble que no puede faltar en ninguna colección. Sólo una pega: el guardado automático y los montones de power-ups pueden hacer que resulte demasiado fácil: prueba a jugar en modo difícil.



El extenso mapeado garantiza muchos ratos de diversión

LA NOTA



GRÁFICOS
Soberbios detalles
★★★★★

SONIDO
Típicas cancioncillas Disney
★★★★

JUGABILIDAD
¡Algunas áreas son difíciles!
★★★★★

DURABILIDAD
Montones de opciones
★★★★

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

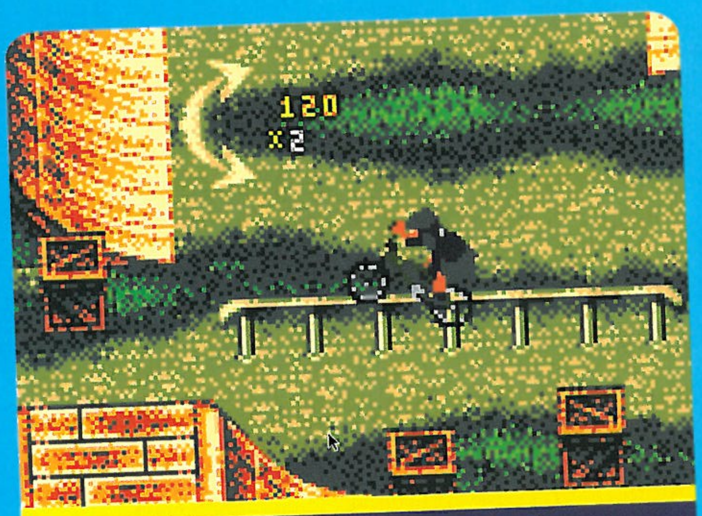
TRUCOS DE LOCOS

NUNCA IR EN BICICLETA HABÍA SIDO TAN DIVERTIDO COMO EN ESTE JUEGO: SI LO PRUEBAS, NO VAS A PODER PARAR



Editor: **ACTIVISION**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **DEPORTIVO**

Parece que, por fin, los desarrolladores de juegos le están pillando el truco a la Game Boy. Los deportes extremos se están haciendo un importante hueco en el mercado, y Activision ha logrado llevarlos un paso más allá. Porque este "Mat Hoffman's Pro BMX" es un cartucho alucinante que lleva al



Tienes cinco tareas distintas para ganar nuevas pistas

especialidades de la casa

Cada uno de los pilotos tiene un par de trucos realmente especiales y muy espectaculares, que sólo podrás ejecutar si pegas un brinco de impresión. Aquí está la lista:

MATT HOFFMAN
Double Back Flip: →, B + ←
Double Flare: →, B + ←

RICK THORN
Frontflip: →, A + ↓
Rocket Queen: ↓, B + ↑

MIKE ESCAMILLA
Frontflip: →, A + ↓
No foot can can: ←, A + ←

KEVIN ROBINSON
Double Back Flip: →, B + ←
Double Flare: →, B + ←

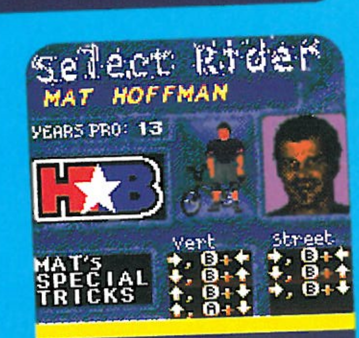
CORY NASTAZIO
Double Back Flip: →, B + ←
Double Flare: →, B + ←

DENNIS MCCOY
Body Varial: ↓, B + ↑
Rocket Queen: ↓, B + ↑

JOE KOWALSKI
Frontflip: →, A + ↓
Rocket Queen: ↓, B + ↑

SIMON TABRON
Double Back Flip: →, B + ←
Double Flare: →, B + ←

límite las posibilidades de nuestra pequeña portátil. Es un juego tan bueno que pide a gritos que lo juegues una y otra vez.



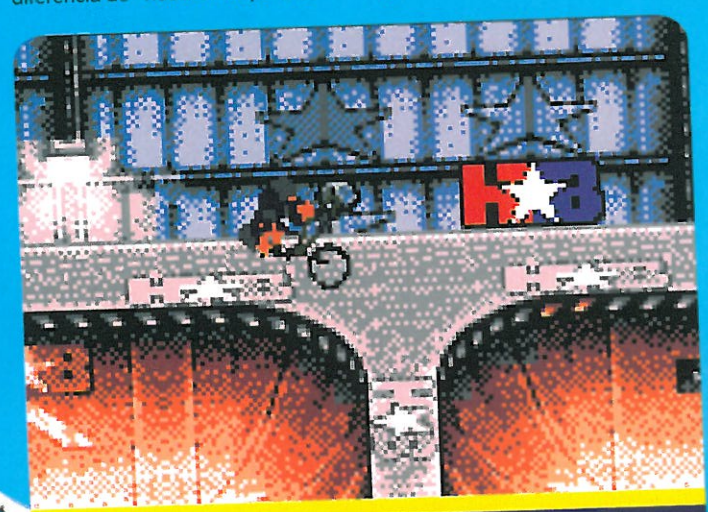
Mat es uno de los pilotos más famosos del mundo

mira qué cosas hago con la bici

Lo primero que debes hacer es escoger a uno de los ocho pilotos disponibles. Todos son de primera línea, con sus propias habilidades y algunos trucos especiales. Pero el que se lleva la palma es Mat Hoffman, que por algo lleva ya 13 años como profesional (¡y el juego lleva su nombre, claro!).

Hay una pista de entrenamiento muy completa para que te familiarices con la gran variedad de trucos disponibles pero, a diferencia de "Road Champs", no es necesario pasar por ella para acceder al juego principal. Además todos los trucos (incluso los más difíciles) se aprenden con una facilidad pasmosa.

Una vez empieza la competición se te plantean algunos retos para lograr nuevos escenarios, como


Con un poco de paciencia aprenderás trucos alucinantes



superar ciertas puntuaciones o recoger algunas letras escondidas por los niveles. Estas pruebas se van complicando poco a poco, dándote el tiempo necesario para que perfecciones tus habilidades.

Volando alto sobre dos ruedas

Con su atención a los detalles y su atractiva jugabilidad, este juego se va a convertir seguro en uno de tus favoritos. El día no tiene horas suficientes para sacarle todo el jugo, ya que es grande como pocos y además siempre puedes repetir para mejorar tus récords. El mejor cartucho de deportes extremos que ha aparecido para GBC nos deja babeando mientras esperamos el "Tony Hawk's Skateboarding 2" para la Advance.



Los gráficos y los movimientos son un puntazo



GRÁFICOS
Excelentes aunque un poco grises
✖✖✖✖✖

SONIDO
El único fallo de este juego
✖✖

JUGABILIDAD
No hay otro cartucho igual
✖✖✖✖✖

DURABILIDAD
Es muy, muy grande
✖✖✖✖✖



Simon es el que vuela en la foto de la derecha...



Las pistas están llenas de lugares en los que hacer trucos



ROCKET POWER: GETTIN' AIR

AMIGOS EXTREMOS

MÁS DEPORTES DE RIESGO CON ESTA PANDILLA DE CHAVALES CALIFORNIANOS

Editor: **THQ**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **DEPORTIVO**

No mucha gente ha oído hablar de ellos a este lado del Atlántico, pero los chicos de "Rocket Power" tienen su propia serie de dibujos animados en los Estados Unidos.

Son una pandilla que está loca por la acción más salvaje, y siempre andan buscando nuevas aventuras. Les encanta practicar todo tipo de deportes extremos y compiten todo el día en las pruebas más diversas.



La pista de BMX está repleta de obstáculos que superar



COMPAÑEROS DE FATIGAS

Los chicos viven en California y se dedican a perfeccionar sus habilidades atléticas. En este juego, Otto Rocket es el rey de los patines en línea, su hermana Reggie es campeona de snowboard y sus colegas Twister y Sam están locos por la bicicleta y el surf, respectivamente.

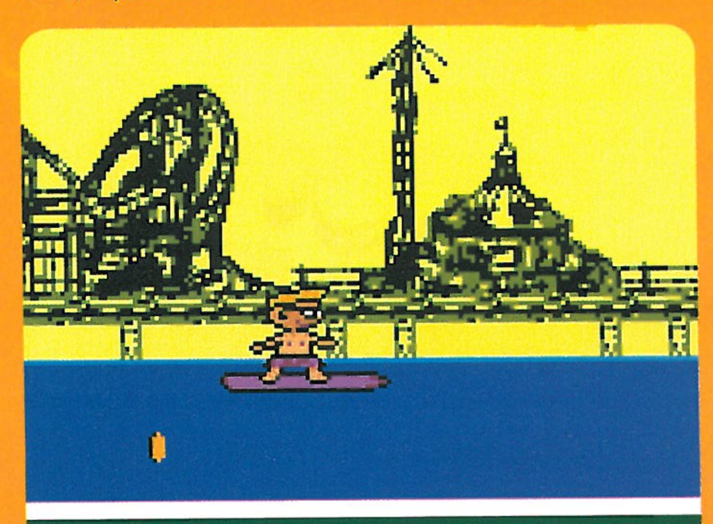




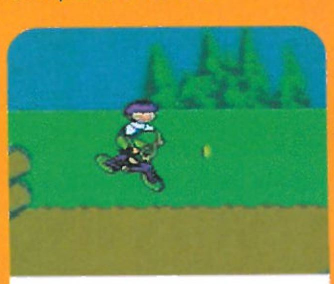
Reggie sólo quiere nieve abundante y una rampa

La posibilidad de escoger entre cuatro deportes distintos asegura la variedad de estilos de juego, y si recogemos los suficientes puntos conseguiremos el código para acceder a más pruebas.

Los protagonistas son una monada y, aunque los gráficos no son nada impresionantes, tienen un simpático toque "Rugrats" que los hace atractivos. Pero el reto no es nada sencillo: las pruebas son bastante difíciles, y el movimiento de los personajes es demasiado lento, algo que no resulta muy indicado en un juego de deportes extremos.



Sam es el mejor cuando se trata de cabalgar sobre las olas



Recoge los discos dorados y conseguirás más pruebas





Los gráficos cumplen sin ser espectaculares

LA NOTA



GRÁFICOS
Sencillos pero simpáticos
✖✖✖

SONIDO
Al menos cambia en cada nivel
✖✖✖

JUGABILIDAD
Es lento, y eso lo hace difícil
✖✖

DURABILIDAD
Cuatro juegos en uno
✖✖✖

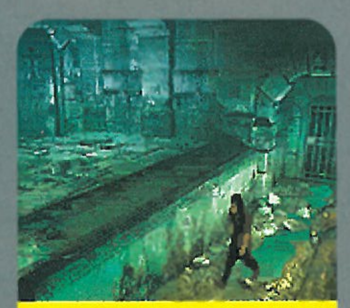


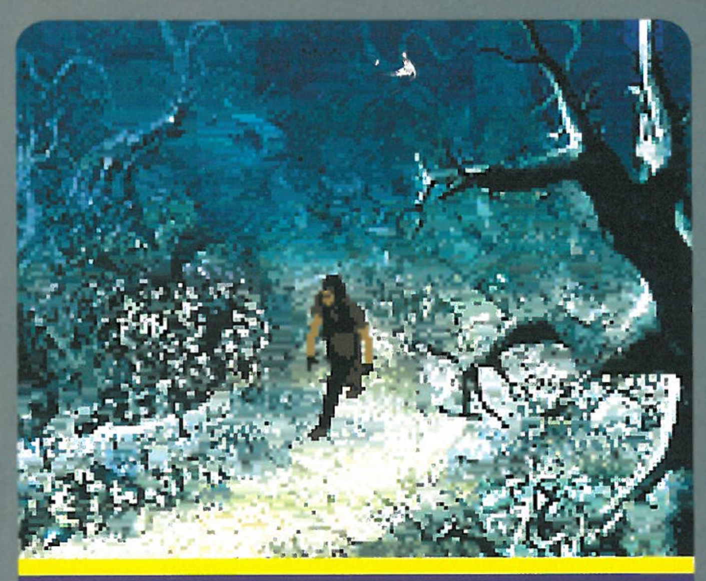
ALONE IN THE DARK

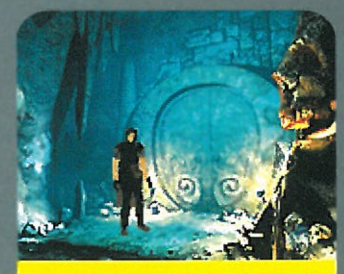
UNA EXCURSIÓN TERRORÍFICA

¿QUIERES PASAR MIEDO? PUES ATRÉVETE A INVESTIGAR LOS INQUIETANTES RINCONES DE SHADOW ISLAND

Editor: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **AVENTURA**


Hay que tener valor para pasear solo por aquí


Está claro, ¿no? Shadow Island significa Isla de las Sombras




El toque gótico de los escenarios resulta genial

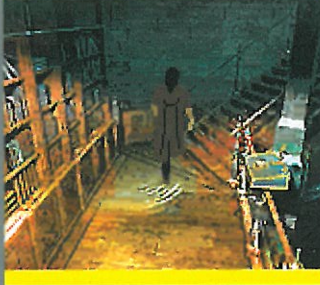
El miedo a estar solo en cualquier lugar es algo muy común. Estar solos en un lugar oscuro es algo que casi todos preferiríamos evitar. Pero estar solos en un lugar oscuro repleto de asquerosos monstruos al acecho se convierte en una auténtico horror... a no ser que se trate de un videojuego, claro.

Terror portátil en miniatura

"Alone in the Dark: the New Nightmare" (o sea, "Solo en la Oscuridad: la Nueva Pesadilla") es un innovador y sorprendente juego que aparecerá el mes que viene, totalmente traducido al castellano, para acercar la famosa saga a nuestra consola portátil. Está diseñado específicamente para la Game Boy, y se trata básicamente de una peli de miedo en miniatura el la que tú controlas al protagonista: ¡qué pasada!

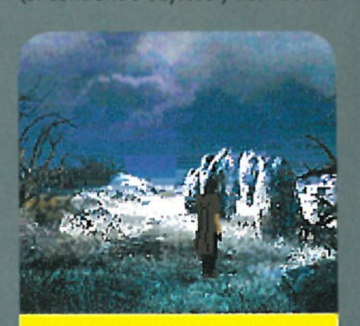
El argumento está muy currado. A la arqueóloga Aline Cedrac le han robado una antigua estatuilla hindú, y el detective que llevaba las investigaciones ha sido asesinado. Edward Carnby, o sea tú, está decidido a saber qué es lo que está pasando y quién se ha cargado a su colega. Para eso se desplaza a Shadow Island, a la mansión solitaria de un misterioso ricachón llamado Morton...

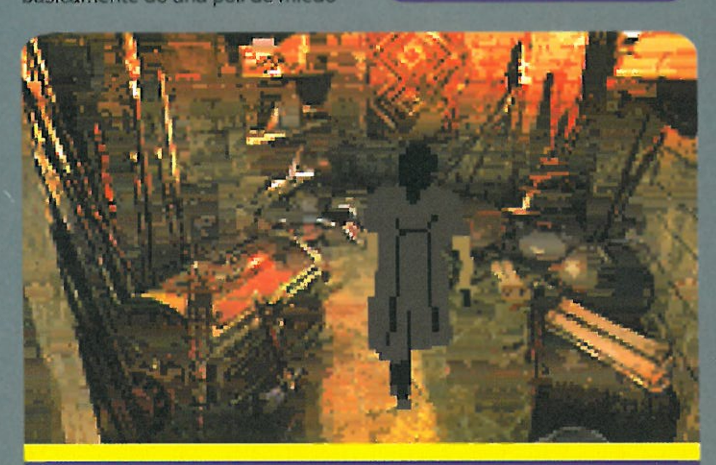


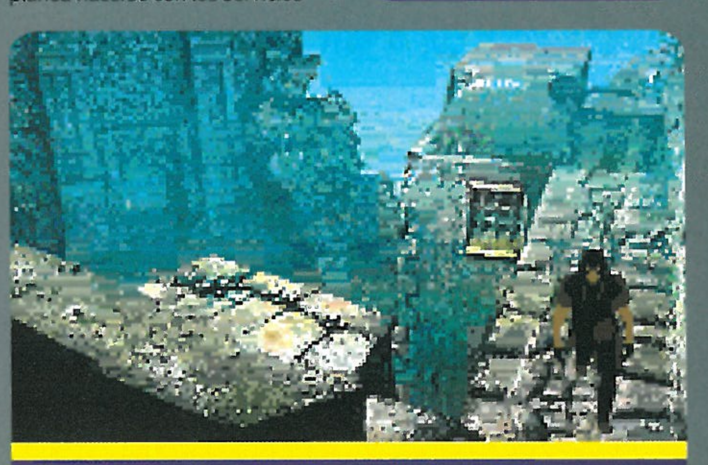

Hay mil sitios en los que se puede encontrar una pista

Si lo sé, no vengo ni en broma

Resulta que la famosa estatuilla sirve de puerta para una dimensión paralela, y el tal Morton planea hacerse con los servicios de las monstruosas criaturas que allí habitan. Así que nuestro protagonista tendrá que andar con mucho ojo mientras intenta encontrar pistas para solucionar el enigma. A medida que resuelves los puzzles que el juego plantea (encontrando objetos y usándolos


La paleta de colores de la GBC se ha llevado al límite


La mansión está más desordenada que la casa de Gran Hermano


No te asomes a la cornisa si tienes vértigo, Edward



La calidad de los gráficos te dejará con la boca abierta

en los lugares adecuados) vas ganando acceso a nuevas áreas.

Mientras andas vagando por los escenarios (y cuando menos te lo esperas) te enfrentas también a escenas de combate con los engendros provenientes de la dimensión paralela, que campan a sus anchas por la isla.

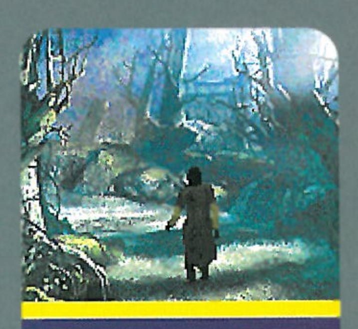
De día, la mansión parece totalmente normal

¿Seguro que no es Game Boy Advance?

Como puedes comprobar, el aspecto gráfico de esta aventura está muy por encima de lo que estamos acostumbrados a ver en nuestra pantalla: los fondos en alta resolución parecen auténticos cuadros. El nivel de detalle es espectacular, y los ángulos de la cámara están cuidados para que las vistas parezcan una película de verdad. Además, el tamaño de Edward cambia a medida que se mueve por los escenarios, con lo que se consigue una auténtica sensación de profundidad.

La cosa cambia en el momento en que entramos en una situación

El argumento del juego está a la altura de su excelente aspecto



Explorar todos los rincones te llevará su tiempo

de lucha con los monstruos. Entonces los gráficos se vuelven bastante más simples, o sea, que la parte más arcade de la aventura se parece a cualquier cartucho de Game Boy del montón. Pese a esto, el juego es en conjunto una auténtica belleza, y los efectos sonoros añaden un toque inquietante en todo momento.

Como siempre, todo tiene su pero

Si alguna pega tiene "Alone in the Dark" es precisamente la primera palabra de su título: estás solo. A parte de las escenas de lucha (que no son ninguna maravilla), el resto del tiempo lo pasas andando a tu bola de aquí para allá. Esto puede resultar un poco aburrido, sobre todo si te quedas encallado en algún punto y no sabes qué es lo siguiente que debes hacer. La cantidad de objetos y de sitios en los que probarlos es tal que encontrar la solución puede resultar una tarea desesperante.

Además, este tipo de juego fue concebido para una tele o un monitor: el reducido tamaño de nuestra pantalla no resulta demasiado adecuado. Y cuando Edward pasa de una sección a otra, el nuevo escenario no siempre respeta la misma orientación. Esto es un poco lioso, ya que a veces salimos de una pantalla por la derecha y no aparecemos en la siguiente por la izquierda, sino por otro lugar. El tamaño del personaje es a veces tan reducido que se pierde la noción de por dónde ha entrado.

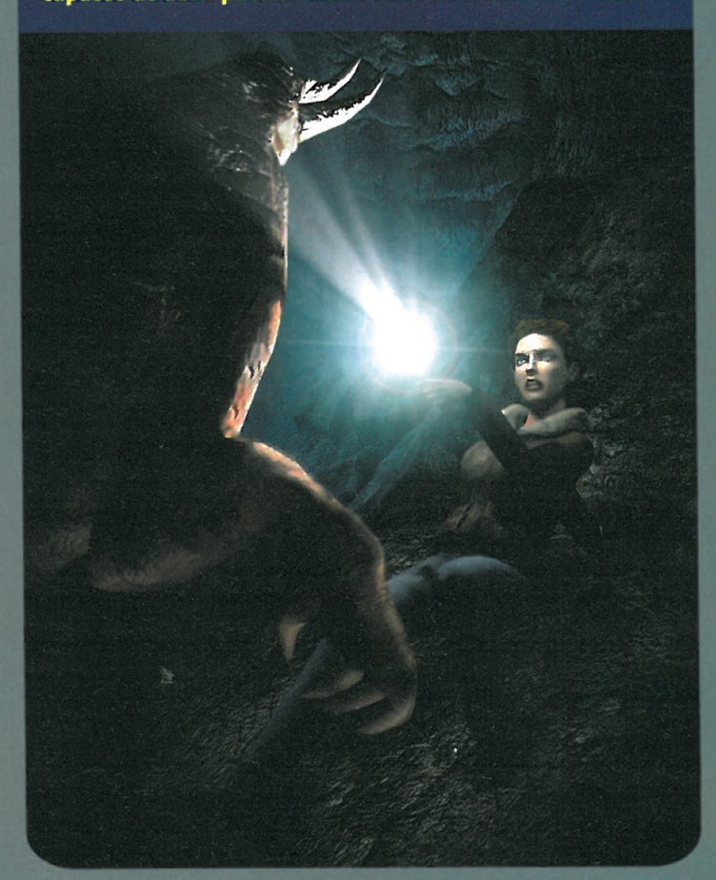
No se puede negar que este cartucho es una pasada, y que vale la pena echarle un vistazo. Sus gráficos son una maravilla y llevan a la Game Boy en una nueva dirección. Pero hay que reconocer también que nuestra pequeña consola no es la más adecuada para este tipo de juego.



Cualquiera se echa una siesta con tanto monstruo suelto

Cuéntame uno de miedo

Desde que apareció el primer juego para PC hace ya bastantes años, la serie "Alone in the Dark" siempre ha encontrado la inspiración para sus terroríficas historias en los libros de H. P. Lovecraft. Este escritor americano creó un inquietante y misterioso universo de ficción. En él conviven seres monstruosos procedentes del espacio exterior, extraños cultos esotéricos y peligrosos libros de magia negra como el Necronomicón, con sus secretos capaces de abrir puertas hacia otras dimensiones...



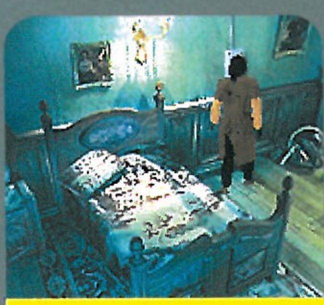


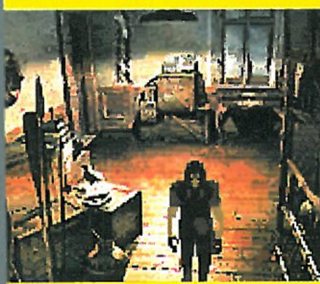
GRÁFICOS
No hace falta decir nada...
✖✖✖✖✖

SONIDO
Crean una atmósfera de terror
✖✖✖✖

JUGABILIDAD
La mecánica es siempre igual
✖✖✖

DURABILIDAD
Completarlo es una tarea dura
✖✖✖





El paso de una sección a otra es a veces algo confusa

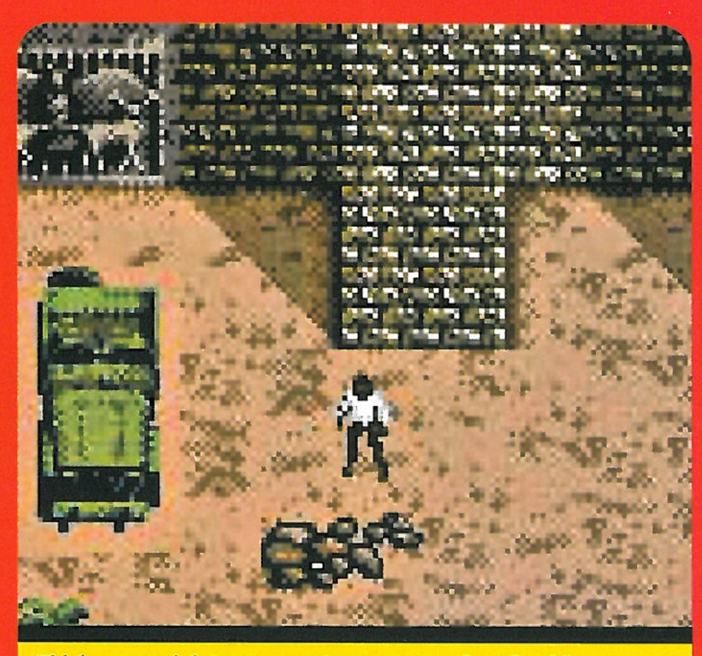
Indiana Jones y la máquina infernal

¡CORRE, INDY!

EL ARQUEÓLOGO MÁS ENROLLADO DE TODOS LOS TIEMPOS SE ROMPE EL COCO EN ESTA FANTÁSTICA AVENTURA

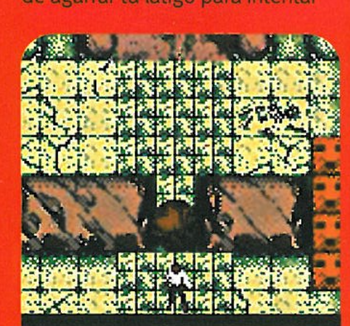
Editor: **THQ**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **AVENTURA**


Los niveles esconden sorpresas por todas partes


El héroe en miniatura presenta un aspecto inmejorable

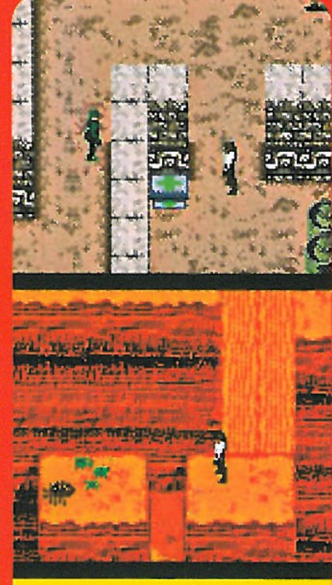

El diseño de los escenarios ofrece una gran variedad

Hace más de 2.500 años, el malvado dios Marduk colocó una arma mortal en la base de la Torre de Babel. Cuando la construcción fue derruida, esta "máquina infernal" fue dividida en cuatro partes, que fueron escondidas por el mundo entero. La fecha es ahora 1940, y los soviéticos intentan echarle el guante a tan peligroso artefacto. Sólo tú, Indiana Jones, eres capaz de agarrar tu látigo para intentar llegar antes que los malos. Por delante tienes diecinueve niveles cargados de acción y repletos de ingeniosos puzzles. ¿Te atreves a aceptar el reto?


Para avanzar es necesario estrujarse bastante el coco

No te olvides la brújula en casa

Para asegurarte el éxito de la misión es necesario planear cuidadosamente tu camino. Los escenarios son verdaderos laberintos, con lagunas que cruzar a nado, laderas que escalar y puentes que atravesar. La gran variedad de los niveles es una pasada: cada uno presenta un puzzle diferente, y deberás recoger varios objetos para poder accionar los interruptores que te irán abriendo el paso. Además abundan las paredes falsas, que esconden numerosos tesoros.


Un látigo y una pistola: ¡un hurra por Indiana Jones!

Pero el diseño de los niveles no es el punto fuerte de este cartucho, y a veces resultan un poco confusos. Dispones de poca información acerca de lo que debes hacer, y eso significa pasarse un buen rato yendo y viniendo hasta dar con la solución a tus problemas.

¡Qué peligro tiene esta misión!

De cualquier modo, éste es un cartucho más que recomendable. El héroe en miniatura tiene una pinta alucinante. Indy es capaz de correr, saltar, escalar, excavar y nadar según la situación lo requiera, y va equipado con una



Hay que ser muy valiente para pasearse por aquí...

Los efectos de sonido se adaptan a cada situación

pistola y su inseparable látigo (muy útil para cruzar los abismos, siempre que tengas un poste al que agarrarlo). Por todas partes te enfrentas a soldados soviéticos y todo tipo de alimañas, sin olvidar a los seis sobrenaturales y terroríficos jefes de nivel.

Una aventura digna del héroe

Al conseguir cada una de las cuatro partes de la máquina, Indy consigue una nueva habilidad, ya sea abrir pasajes secretos, saltar grandes distancias o incluso la capacidad de volverse invisible. Pero lo mejor es sin duda el aspecto general del juego: los fondos son preciosos y la animación de los personajes es genial, con lo que la acción se convierte en una gozada para la vista. La música se limita a la presentación, pero los efectos de sonido abundan y están muy cuidados. Si a todo esto le añadimos el típico sentido del humor de las pelis, poco más podemos decir: ¡un hurra por Indana Jones!

LA NOTA

90%

GRÁFICOS
Una gozada absoluta
★★★★★

SONIDO
Los efectos son increíbles
★★★★

JUGABILIDAD
Todo un reto, y muy adictivo
★★★★

DURABILIDAD
19 niveles: ¡genial!
★★★★

THE MUMMY RETURNS

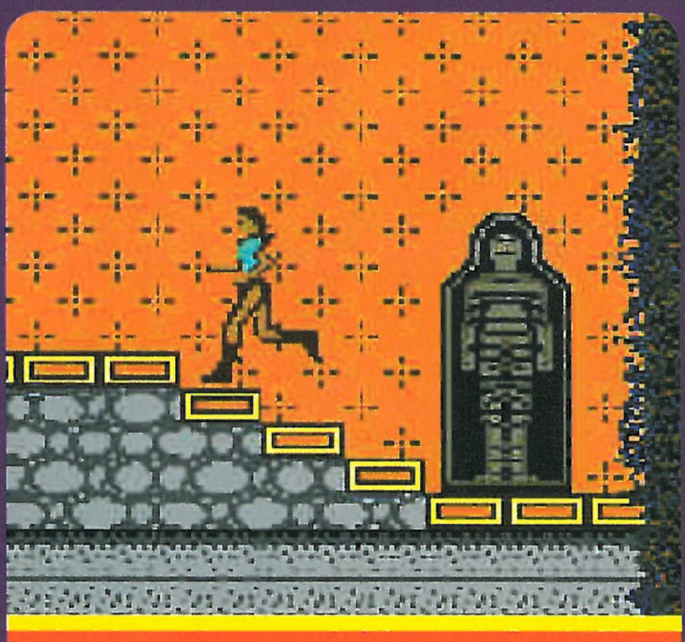
más momias

OTRA AVENTURA DE LADRONES DE TUMBAS Y TERRORÍFICAS MALDICIONES EN EL EGIPTO DE LOS FARAONES

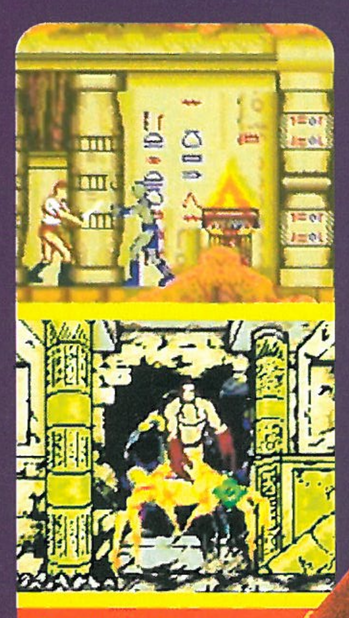
Editor: **HAVAS INTERACTIVE**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **AVENTURA**



¿Quién les mandaría andar removiendo tumbas?



Poder cambiar de personaje es una opción muy enrollada



El malvado Imhotep sigue acechando

Ya está aquí el juego basado en "El retorno de la momia", incluso antes de que la película que lo inspira llegue a nuestros cines. Y la verdad es que este cartucho es tan fiel al argumento de la peli que, de hecho, descubre todos y cada uno de sus secretos...

DEJA ESE BRAZALETE DONDE ESTABA

Ha pasado un tiempo desde la anterior aventura, cuando las maldiciones de la tumba de Imhotep persiguieron a los protagonistas. El aventurero Rick y la arqueóloga Evelyn son ahora marido y mujer, e incluso tienen un hijo pequeño.

Pero siguen buscándose problemas: en unas excavaciones en el antiguo templo de Tebas descubren un cofre con un hermoso Brazalete del Escorpión. Como buenos ladrones que son, no pueden resistir la tentación de quedárselo para su colección privada de antigüedades. Y así desatan de nuevo una cascada de terribles peligros sobre su cabeza, empezando por una espectacular inundación: salir del templo es cuestión de vida o muerte, y no disponen de mucho tiempo.





Los variados efectos de sonido están muy currados

ESTO SÍ QUE ES MALA SUERTE

Este primer nivel es indicativo de lo que ofrece el resto del juego: está bastante bien hecho, pero ya lo hemos visto antes. En los siguientes once niveles, la inundación es reemplazada por una mortífera nube de langostas, una lluvia de ladrillos que se desprenden y todo tipo de malos rollos. Por supuesto, también deberás partirles la cara a todas las momias y los enemigos que se crucen en tu camino hacia la salvación.

Una de las gracias de este cartucho es que podemos jugar manejando a Rick, a Evie y a sus colegas Ardeth y Jonathan.



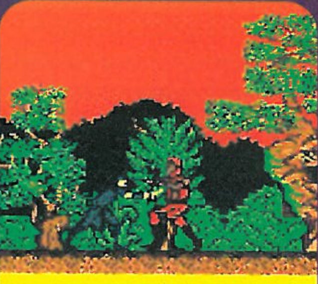
Los escenarios reproducen un ambiente peliculero

Evelyn tiene un parecido más que evidente con Lara Croft

Por ejemplo, puedes ayudar a Rick a salvar a Evelyn a tiro limpio o acompañar a Ardeth mientras se abre paso con su espada a través de un montón de guardias.

Las comparaciones son odiosas

Los gráficos son sólo correctos, pero tanto la música como los efectos de sonido son fantásticos. El juego es divertido pero, a pesar de los tres niveles de dificultad, puede resultar un poco corto para los jugadores más expertos. Además, ni su atmósfera ni su jugabilidad llegan al nivel de su genial predecesor.



Los movimientos de los personajes son parecidos

LA NOTA



GRÁFICOS
Normalillos pero efectivos
✖✖✖

SONIDO
Música correcta y buenos efectos
✖✖✖✖✖

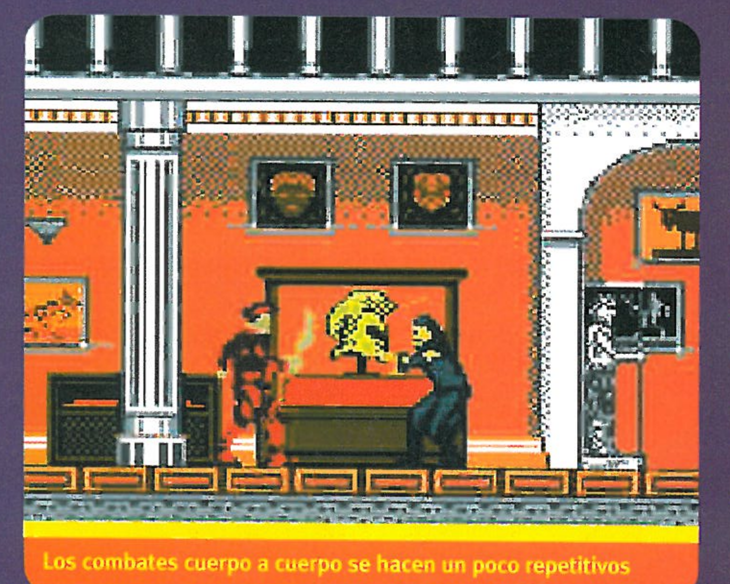
JUGABILIDAD
Poder elegir nivel es una pasada
✖✖✖✖

DURABILIDAD
Se queda un poco corto
✖✖✖



El estilo de juego cambia en algunas secciones

A diferencia del primer juego de "La Momia", sus movimientos son bastante parecidos, pero en algunos niveles puedes escoger la escena que más te apetezca.



Los combates cuerpo a cuerpo se hacen un poco repetitivos

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS

LA LLAMA LISTA

UNA SIMPÁTICA UNIÓN DE PUZZLES Y PLATAFORMAS CON UN PROTAGONISTA DISNEY DE GENIALES MOVIMIENTOS

Editor: **UBI SOFT**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **PLATAFORMAS**

El joven emperador Kuzco ha sido convertido en llama por su pérfido consejero Yzama. Arrojado al amenazante y mundo de la jungla, repleto de peligros, las cosas no pintan nada bien para él. Por suerte, Kuzco es ahora el protagonista de un videojuego, así que aún le quedan esperanzas: ¿quieres echarle una mano para recuperar su forma humana y su trono? Pues ayúdale a superar los retos de este cartucho, que combina con acierto las plataformas con algunos toques de puzzle y supone un atractivo reto.

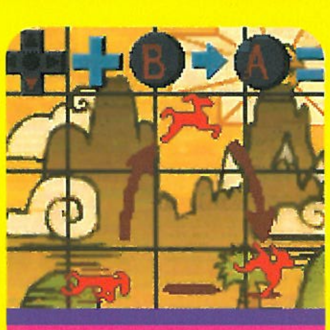


El aspecto de la llama y el colorido son lo mejor de los gráficos





No es sencillo encontrar siempre la mejor ruta



Deberás aprender algunos movimientos especiales

APRENDE BIEN A SER UNA LLAMA

Al comienzo de la aventura se te mostrarán unos misteriosos pergaminos. En ellos se encuentra la clave del éxito, ya que te servirán para aprender todos los movimientos que la llama es capaz de hacer. Y eso no sólo incluye correr y saltar, sino también cargar con la cabeza contra un enemigo, dar algunos brincos muy especiales y, desde luego, pegar unos grandes escupitajos (sí, has leído bien: escupitajos). Los atractivos gráficos llenos de color, con sus movimientos la mar de cómicos, le dan a la llama una gran personalidad y consiguen que la práctica de los movimientos sea tan divertida como completar cualquiera de los niveles.



El juego requiere, además de habilidad, usar la cabeza

UNA AVENTURA DE SALTOS Y CEREBRO

Claro que tener un aspecto molón no sirve para ganar partidas: para eso tendrás que darle bastante al coco. Cada nivel está dividido en varias secciones, y superarlas requiere una gran habilidad. Además de los abundantes enemigos a los que debes evitar y los abismos sin fondo que debes





saltar, también encontrarás objetos que te ayudarán, como vidas extra. Para poder avanzar tienes que abrir unas puertas: deberás ir al extremo de cada nivel, escupir en un cazo y volver corriendo por el mismo camino en una carrera contrarreloj. Parece sencillo, pero en realidad no lo es. La buena noticia es que los niveles que consigas completar quedarán guardados instantáneamente.

Todo tipo de enemigos se interponen en tu camino

Diversión para los pacientes

Si decides ayudar a Kuzco en su aventura y te tomas tu tiempo en aprender sus fantásticos movimientos, cada vez que completes un nivel te sentirás como un héroe. Pero, por su importante componente de puzzle, este cartucho sólo es recomendable para jugadores amantes de las plataformas... ¡y con un poco de paciencia!

Más de una vida se queda donde menos te lo esperas

LA NOTA

82%

GRÁFICOS
Buenísimos movimientos
✖✖✖✖✖

SONIDO
Repetitivo e irritante
✖✖

JUGABILIDAD
Requiere lógica y habilidad
✖✖✖

DURABILIDAD
Completarlo lleva lo suyo
✖✖✖✖

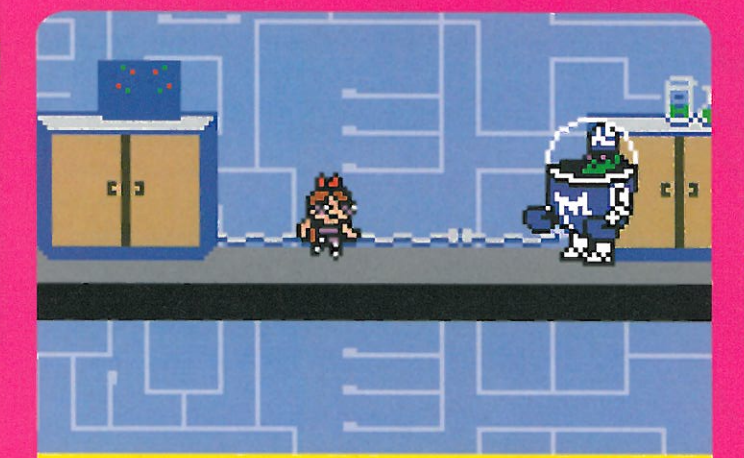
SÚPER-NENAS: EL MALVADO MOJO-JOJO

PEQUEÑAS, PERO MATONAS

ESTAS CHICAS NO TIENEN TIEMPO PARA HACER LOS DEBERES: AL SALIR DE CLASE VAN CORRIENDO A SALVAR EL MUNDO

Editor: **UBI SOFT**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **PLATAFORMAS**

Hay en el mundo superhéroes de todas las formas y tamaños. Hombres araña, tipos que vuelan, incluso uno que se pone verde y cachas cuando le mosquean. Pero ahora les toca el turno a las Súper-nenas, un grupito de tres niñas adorables que, tan pronto acaban las clases en la escuela, se dedican a combatir a los malos para que no se salgan con la suya.



Blossom se enfrenta a enemigos mucho más grandes que ella



Los niveles están repletos de objetos que recoger

UNAS NIÑAS MUY REVOLTOSAS

Las Súper-nenas llegan a la Game Boy desde su propia serie de dibujos animados, dispuestas a hacerse un buen hueco en tu colección de cartuchos. Ésta es la primera entrega de una serie de tres, con lo que dentro de bien poco cada una de ellas dispondrá de una aventura a medida.

Las Súper-nenas son la pelirroja Blossom, la morena Buttercup y la rubita Bubbles. Con esos grandes ojazos parecen muy buenas, pero son un verdadero torbellino.



Los gráficos son sencillos pero muy resultones

EMPECEMOS POR EL PRINCIPIO

La protagonista de este primer cartucho es la capitana, Blossom, una chica llena de energía que debe derrotar al malvado genio Mojo-Jojo. La pequeña heroína (y la verdad es que en la pantalla se la ve realmente pequeña) deberá recorrer un largo camino, recogiendo diversos objetos, peleando con montones de rivales y (aquí está la principal novedad) perfeccionando sus habilidades en el arte de volar.



¿Es un pájaro? ¿Es un avión? No, es una Súper-nena...

Porque cada súper-héroe tiene su gracia, y la de Blossom es volar. Pero mucho ojo, porque la chica no es un pájaro: entre vuelo y vuelo necesita reponer su energía. Y eso puede resultar frustrante, sobre todo si en ese preciso instante tienes a un tipo muy grande y muy malo justo debajo... Al menos Blossom no está sola: sus dos compañeras andan siempre cerca para echarle una manita en sus Súper-Ataques.

¡EXTRA, EXTRA!

Además el juego tiene un sistema de contraseñas muy útil, con un añadido interesante: al completar un nivel, recibirás el código para acceder a algunas áreas secretas en los otros cartuchos de la serie.

Otro de los puntos fuertes son las cartas coleccionables que se encuentran ocultas por los escenarios, y que pueden ser intercambiadas con otros jugadores a través del puerto de infrarrojos. Pero, a pesar de estos magníficos extras, la mecánica del juego en sí misma resulta bastante repetitiva: corre, vuela, recoge un objeto, ataca a un enemigo, vuela... y así todo el



A medida que avanzamos, el juego se hace repetitivo

La heroína puede volar para superar todos los obstáculos

rato, en un juego de plataformas de desarrollo poco imaginativo.

Se trata, pues, de un título adecuado para que los jugadores más jóvenes entren con buen pie en el mundo de las plataformas.

LA NOTA

75%

GRÁFICOS
Simples y esquemáticos
✖✖

SONIDO
Ralla un poco y cansa pronto
✖✖

JUGABILIDAD
¡Volar es divertido!
✖✖✖

DURABILIDAD
Mucho por hacer, pero todo igual
✖✖✖

POCKET SOCCER

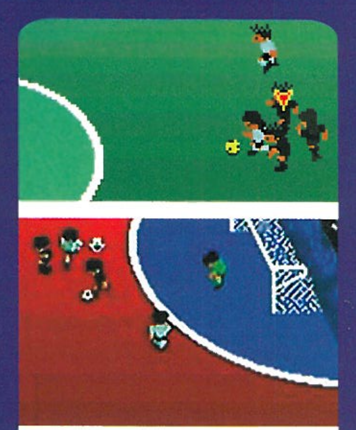
FUTBOLISTAS LIMITADOS

TIENE BUENA PINTA, PERO SE PARECE MÁS AL PING-PONG QUE AL FÚTBOL

Editor: **NINTENDO**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo: **DEPORTIVO**



Con cinco por equipo, los jugadores son mucho más visibles




Estos futbolistas no son demasiado habilidosos

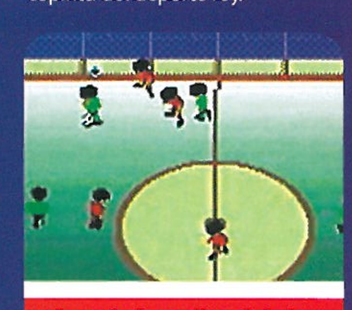
Demasiadas veces han llegado a nuestra Game Boy cartuchos de fútbol con jugadores ridículamente pequeños y un balón que parece un cuadrado blanco flotando por el campo. Esta vez, Nintendo ha cambiado un poco las cosas para que el resultado sea más atractivo. Cada equipo consta ahora de cinco futbolistas en lugar de once, y eso permite que su tamaño en la pantalla sea más razonable. Pero lo que cuenta de verdad es la emoción de los partidos, y hay que decir que la mecánica de este "Pocket Soccer" resulta un poco decepcionante.

MÁS GRANDES, PERO POCO HÁBILES

Los jugadores se mueven siempre en línea recta y, al chutar, la pelota va rebotando por el campo (también en línea recta) hasta que se detiene y la recoge otro futbolista. No hay habilidades especiales y no es posible regatear al contrario ni hacer jugadas espectaculares. O sea, que la cosa se parece mucho a ese juego de mesa llamado "Subbuteo", en el que debes golpear a los jugadores con la punta de los dedos para intentar marcar en la portería contraria.

Sin embargo, hay que reconocer que los gráficos mejoran notablemente respecto a otros títulos de fútbol disponibles, con lo que al menos podemos ver nuestros futbolistas. Y hay un montón de opciones de juego, incluyendo la posibilidad de conectarte con un colega para echar unos partidos. En definitiva, el juego no está mal, pero le falta algo de acción para capturar el espíritu del deporte rey.


Todos los equipos son norteamericanos, o sea, desconocidos


El movimiento lineal de los jugadores resulta aburrido

LA NOTA

75%

GRÁFICOS
Son brillantes, ¡y se ve pelota!
✖✖✖✖

SONIDO
Gritos de gol cuando marcas
✖✖✖✖

JUGABILIDAD
El balón se mueve en línea recta
✖✖

DURABILIDAD
Una temporada es suficiente...
✖✖

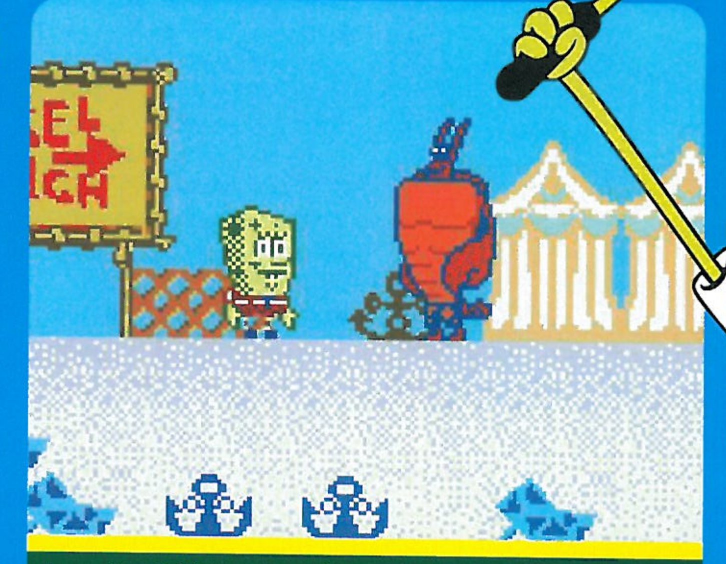
SPONGEBOB: LEGEND OF THE LOST SPATULA

EN EL FONDO DEL MAR

SI TE MOLAN LAS PLATAFORMAS, MUCHO OJO CON ESTA ESPONJA

Editor: **THQ**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **PLATAFORMAS**

Si pudiéramos observar el fondo del mar, veríamos sin duda un montón de criaturas sorprendentes y extrañas. Entre los habitantes del lecho oceánico se encuentra Roberto Esponja, todo un héroe de dibujos animados. Y esta es su aventura en la GBC...

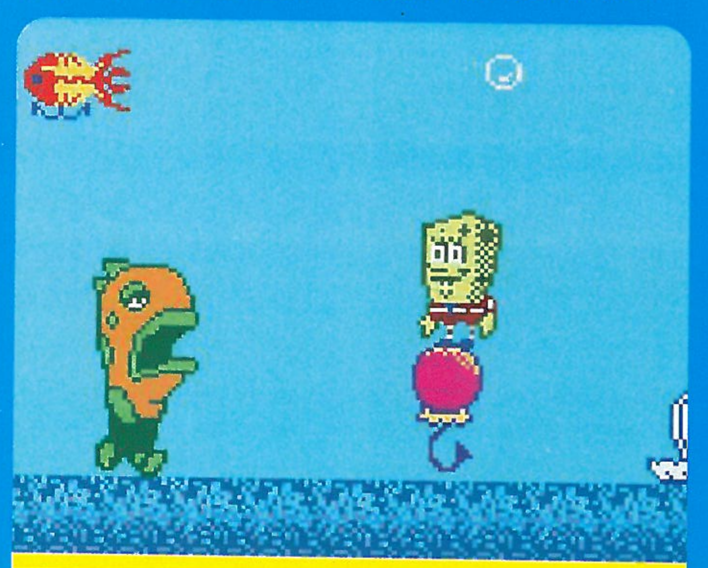


Los estrambóticos personajes son la mar de enrollados

LA LEYENDA DE LA ESPÁTULA PERDIDA

La peculiar historia de este cartucho nos ofrece la típica diversión plataformera que hemos disfrutado cien veces en nuestra consola: no es el colmo de la originalidad, pero al menos está bien hecho. Los personajes que encontramos son geniales y están bien animados, y las pantallas están repletas de armas y power-ups para ayudarte en tu misión.

Debes recuperar una serie de objetos para que el loco argumento vaya avanzando. Los once niveles son realmente grandes y te llevará un buen tiempo explorarlos de arriba a abajo. A veces resulta un poco difícil orientarse bien, y algunos de los retos pueden convertirse en una pesadilla, pero con paciencia nada es imposible. Si lo tuyo son los juegos de plataformas, no lo dudes: SpongeBob puede darte montones de diversión.



Si te pillan los enemigos, te quitarán los pantalones...



La mecánica no es muy original, pero la historia sí





GRÁFICOS
Personajes muy bien animados
✖✖✖

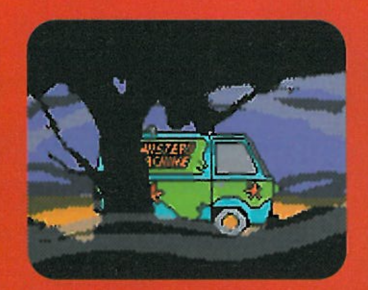
SONIDO
Repetitivo y un poco molesto
✖✖

JUGABILIDAD
Acción por un tubo
✖✖✖✖

DURABILIDAD
Un reto que dura lo suyo
✖✖✖✖

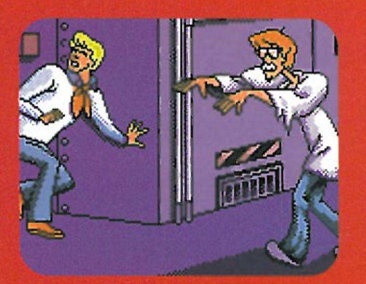
Así se resuelve el enigma de Scooby-Doo

Como te contamos el mes pasado, "Scooby-Doo Classic Creepy Capers" es una aventura bien hecha y muy atractiva, pero resulta un poco corta: aquí tienes la solución completa





Velma es la más observadora y lista de la pandilla



Un misterioso fantasma está desvalijando las colecciones de joyas de todos los museos de la zona. El caso les va que ni pintado a Scooby-Doo y sus colegas, pero en plena persecución su furgoneta se queda sin gota de gasolina. Suerte que se han detenido justo enfrente de los Laboratorios Jekyll... ¿verdad?

Un inquietante y aterrador enigma

A los chicos no les queda otra opción que buscar cobijo en la casa, pero alguien menciona los espíritus, de modo que los miedicas de Shaggy y Scooby prefieren quedarse "vigilando" junto a la furgoneta.

Fred y Velma tienen entonces una pequeña charla con el mismo Doctor Jekyll, que les cuenta sus apuros económicos para tirar adelante sus laboratorios y bromea con la idea de que el fantasma ladrón podría ser él mismo. Eso no es algo muy inteligente cuando te entrevistan unos investigadores, pero así es como empieza la aventura. Ya que Scooby y Shaggy se encuentran fuera de la casa, lo mejor es empezar manejando a Velma: por algo es la más lista de la pandilla.

Velma toma las riendas del asunto

Echa un vistazo por la ventana y verás una misteriosa torreta de alta tensión. Luego sal del recibidor para echarle un vistazo al símbolo que se encuentra fuera, sobre la puerta principal. Regresa adentro y, antes de entrar en la biblioteca, concéntrate en el símbolo que hay sobre su puerta. La calavera tiene una pinta interesante, pero no sirve para nada: hojea el libro de poesía para aprender algo más acerca de los símbolos. No hay mucho más que hacer por aquí de momento, así que sal y ve hacia la izquierda. Antes de entrar en la cocina, puedes conseguir un taburete de tres patas en el comedor. Echa un vistazo y encontrarás otro símbolo en la puerta de la nevera, y una salsicha en su interior. Pero sólo Shaggy y Scooby son lo





bastante glotones para cogerla, así que ha llegado el momento de pasarle el testigo a Fred.

¡Cuidado con el fantasma, chicos!

Sólo Velma es capaz de entender el rollo de los símbolos, de modo que ahora se trata de esperar a que el reloj suene. Entonces aparecerá... ¡el mismo fantasma! Síguele hasta el baño, y tras la cortina de la ducha encontrarás una toalla roja. En ese mismo momento, el baño gira sobre sí mismo y Daphne se esfuma: parece que ha sido secuestrada, y te toca a ti conseguir rescatarla.

Fred está transtornado por la desparición de Daphne, y le toca a Velma volver a ponerse al frente de las pesquisas. Sube al piso de arriba y observa bien los símbolos que hay aquí (tres en el rellano y otro en el baño) antes de bajar de nuevo y salir afuera por la puerta principal. Dirígete entonces hacia la puerta del laboratorio: con todos los símbolos en la cabeza, tienes la información necesaria para dar con el código que abre la cerradura. Fred será el que entrará a la carrera en el laboratorio, mientras Velma vuelve tranquilamente hacia la casa.







Los miedicas entran en acción

Pero resulta que en el laboratorio hay un robot idéntico al bueno de Shaggy, que captura a Fred y lo mete entre rejas. Ha llegado el turno de que Scooby y Shaggy entren en escena para intentar ayudar a sus compañeros en problemas. Como siempre, lo primero es lo primero: hay que ir a



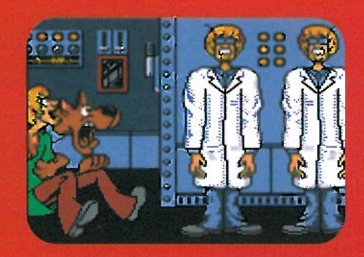


la cocina en busca de algo para picar. ¡Qué decepción! Tan sólo hay una salsicha en la nevera y algo de extracto de vaca en uno de los armarios. Cógelos de todos modos antes de salir y dirigirte escaleras arriba, hacia la habitación del niño que se encuentra a la izquierda. De entrada el pequeño te tomará por un guardia robot, pero enseguida se dará cuenta de su error.

Anda hacia él y una trampilla se abrirá bajo tus pies, haciéndote caer a la bodega. No puedes moverte demasiado, ya que una montaña de queso te bloquea el paso. Pero la solución es fácil: conecta el robot y observa cómo



se estrella contra la pared. Ahora recoge las astillas de cristal y úsalas para cortar el queso: haz entonces un túnel a base de mordiscos. En el otro lado encontrarás un rollo de cinta adhesiva que te será muy útil para arreglar la caja de fusibles que hay en esta misma sección, hacia la derecha, pero antes es mejor



parar la corriente. Vuelve a conectar la electricidad y tira de las palancas antes de regresar al primer piso a través de la trampilla de la sala de baile.

Dirígete a la biblioteca, donde la pobre Velma ha perdido sus gafas: tú las encuentras, pero a ella no le hacen falta de momento, y serán ideales para tu disfraz de robot... pero aún no puedes recogerlas. Tira ahora del libro misterioso. La habitación entera empezará a girar, y encontrarás el acceso a una cámara secreta. Recoge la llave y la bata de laboratorio, vuelve a hacer girar la biblioteca hasta su estado natural y dirígete al piso de arriba. En la habitación de más a la derecha está limpiando Helga, la asistenta, y no puedes investigar hasta que logres deshacerte de ella. Vuelve a la habitación del chico: te dará una extraña pista que te servirá más adelante. Déjate caer por la trampilla de nuevo hacia la bodega y ve hacia la lavdora. Coje el jabón y arrójalo para provocar una gran cantidad de espuma. Luego corre a ver a Helga a la habitación donde estaba y dile lo

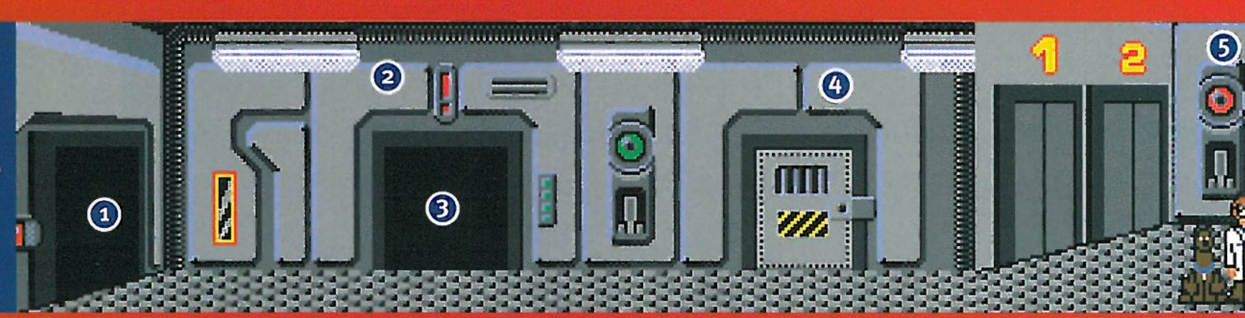


que pasa: saldrá corriendo, dejándote via libre para abrir la caja que hay debajo de la almohada y coger el bigote postizo. Ahora ya tienes la bata y el bigote, pero no puedes hacerte con las gafas de Velma hasta que acabes con los robots del laboratorio. Cuando lo consigas, regresa a la biblioteca y ya tendrás el disfraz completo para rescatar a tus colegas en apuros.

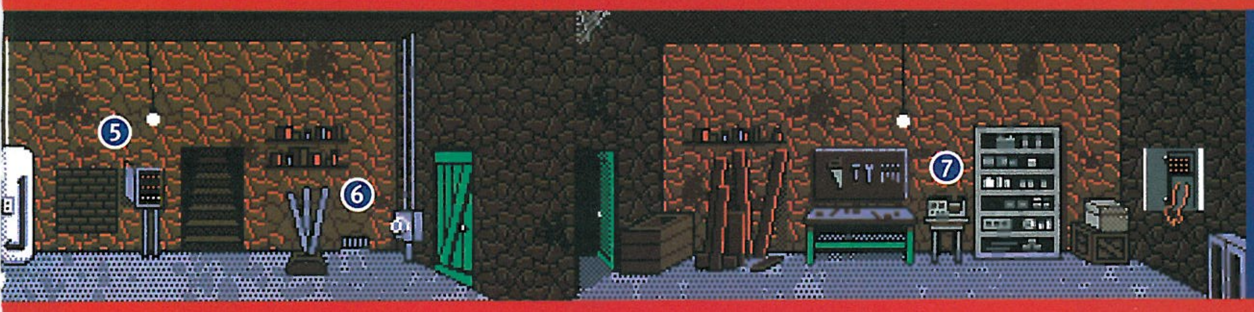
Sabotaje en el laboratorio

Daphne y Fred son prisioneros del científico loco y Velma no ve tres en un burro. ¿Cómo vas a enderezar tantos entuertos? Pues, evidentemente, ¡congelando una salsicha! Dirígete a la primera de las habitaciones que hay en la segunda mitad del laboratorio y prueba la máquina congeladora con la flor. Luego congela la salsicha para usarla como pata del taburete y poder trabajar con las luces que cuelgan del techo.

Habrás de quitar todas las bombillas y cargarte las tres primeras antes de conseguir una en buen estado. Además, la salsicha se va descongelando, con lo que deberás visitar el congelador en tres o cuatro ocasiones. Llegará un momento en el que dispondrás de una luz, pero si intentas entrar por la puerta secreta de la zona de los números, te darás cuenta de que



Laboratorio
1. Salida
2. Bombilla
3. Celda de Daphne
4. Celda de Fred
5. Pista del chaval
6. Congelador



La Bodega

1. Robot
2. Cinta aislante
3. Jabón
4. Montacargas
5. Fusibles
6. Palancas
7. Llave

el cable no se estira tanto. Aquí es donde te será útil la pista que te dio el chaval de la casa.

Entra por la puerta y verás otra: es la que te da acceso al área secreta. Ignora la poción y la

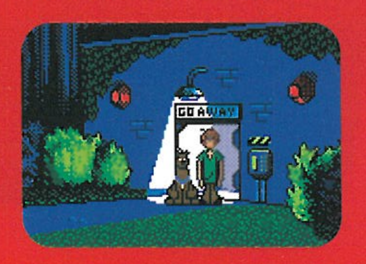


lámapara y concéntrate en la bombilla estropeada. Ahora debes regresar al primer laboratorio para deshacerte del pesadísimo robot de una vez por todas.

Pero antes deberás tener una pequeña conversación sin sentido con Velma. O sea, que deberás recorrer el largo camino del laboratorio a la casa y volver para nada, pero así es la vida. Al volver al laboratorio, quítate el disfraz junto al robot para que te persiga y condúcele hacia las puertas numeradas. Recuerda el segundo número antes de volver al laboratorio principal a por esa dichosa llave. Vuelve a la casa una vez más. Ahora tienes acceso al dormitorio que se encuentra a la izquierda de la sala de baile (donde puedes coger el aparato de poner etiquetas) y al estudio crecano a la cocina (donde encontrarás el bolígrafo).

Héroes al rescate

Escribe una receta falsa y regresa al laboratorio para entregarsela al científico loco, justo antes de etiquetar el extracto de vaca como "extracto de ADN". El muy merluzo se lo tomará de un trago y se largará mugiendo feliz:



Daphne está fuera de peligro, pero ella y Fred siguen aprisionados.

El siguiente capítulo es simple. Vuelve a la casa, déjate caer a la bodega y utiliza la herramienta pulidora para dar forma de llave a la garra de Scooby. Vuelve al laboratorio para liberar a Fred, el único del grupo lo suficientemente fuerte como para arrancar la llave



en la bodega. Cuando la consigas, vuelve al laboratorio para liberar a Daphne: ha llegado el momento para una reunión del grupo al completo. ¡Y de preparar un plan!

Aunque lleva horas llorando encerrado en su celda, Fred vuelve a tomar el mando (como siempre), y manda a sus colegas a trabajar mientras él "espera fuera". Toma el control de Velma y anda hasta el laboratorio para recoger la red que hay en el armario. Llévasela a Fred y Velma habrá acabado su turno.

Tenemos un plan...

Daphne se encuentra muy afectada por las consecuencias de su cautiverio sobre su cabellera, de modo que su tarea es muy sencillita: entrar a la sala de baile a buscar una cuerda, antes de convertirse extrañamente en Velma para dársela a Fred...

De nuevo controlando a Shaggy y Scooby, haz todo el camino de nuevo: piso superior, habitación del niño, trampilla, bodega. Llena la lavadora de espuma y recoge tanta como puedas con la toalla roja para llvársela también a Fred. Ahora todo está en su sitio... pero falta el invitado principal.

¡Menudo fantasma!

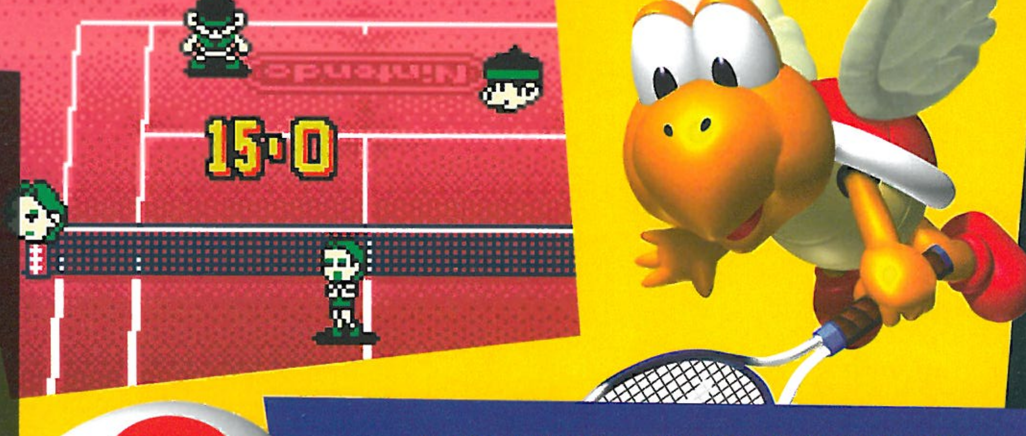
Pon el reloj en hora para hacer aparecer al fantasma, que perseguirá a Shaggy y Scooby al piso de arriba. Echa la toalla por el



montacargas y Fred apagará todas las luces de la casa. Entonces el "fantasma" resbalará sobre la espuma jabonosa, Daphne soltará la cuerda y la red caerá sobre el escurridizo ladrón. Fred está convencido de que se trata de Helga, pero ¿quién creéis que es el malo? ¡Habréis de llegar al final para saberlo! Para Scooby-Doo y sus colegas, es hora de meterse en la furgoneta para ir al encuentro de nuevos misterios...



Mario Tennis



más jugadores

Estudiantes: podrás seleccionar en la pantalla de personajes a los veinte estudiantes existentes a medida que les vayas derrotando en las diferentes ligas (Junior, Senior, Varsity y Travelling).

Mario: conseguirás acceder a él cuando completes el juego en modalidad individual.

Peach: estará disponible cuando completes el juego en la modalidad de dobles.

Nintendo 64: para utilizar a Bowser, Valuigi, Wario y Yoshi en tu GBC necesitarás el Transfer Pak (versión USA) y el cartucho de Mario Tennis en su versión para N64. Esto también desbloqueará los correspondientes mini-juegos.

Las cinco pistas secretas

Warehouse Court: Para acceder a esta pista, debes ganar a Mario con Donkey Kong, Peach, Baby Mario y el mismo Mario en el modo exhibición.

Castle Court: Debes ganar los dos primeros niveles del mini-juego de Luigi y completar el tercero batiendo el récord de 60 puntos.

Tropics Court: Debes hacer lo mismo, pero en el mini-juego de Baby Mario.

Jungle Court: Debes hacer lo mismo, pero en el mini-juego de Donkey Kong.

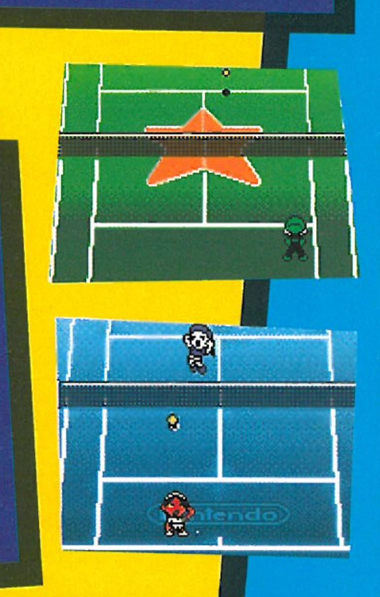
Star Court: Debes hacer lo mismo, pero en el mini-juego de Mario.



Las raquetas de oro y plata

Una vez formes parte del Travelling Team, o sea, tras ganar las tres primeras ligas, tienes algo interesante que conseguir. Equípate con tu flamante raqueta de hierro recién conseguida y dirígete al lago que hay cerca de la zona de entrenamiento. Allí encontrarás un chaval que te retará a una prueba muy especial: se trata de apretar el botón A lo más rápido que puedas durante tan sólo diez segundos.

Si consigues hacerlo más de 100 veces conseguirás la raqueta de plata, y si superas las 150 veces en el primer intento, la raqueta de oro será tuya. Lo mejor es que practiques un poco: cuesta lo suyo, ¡pero la raqueta vale la pena!



Hormigaz Racing

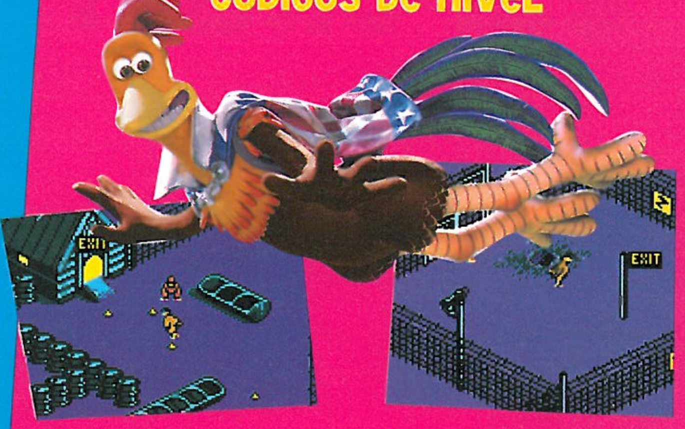


Códigos de nivel

2	BCCB	11	DLGQ
3	DQGH	12	CBHG
4	HGGF	13	JBJG
5	NBFG	14	PLDP
6	KGBF	15	LFGB
7	QGJJ	16	DQLD
8	GQHG	17	CLPG
9	FLDP	18	CLHD
10	KGQQ	19	LFQS

Chicken Run

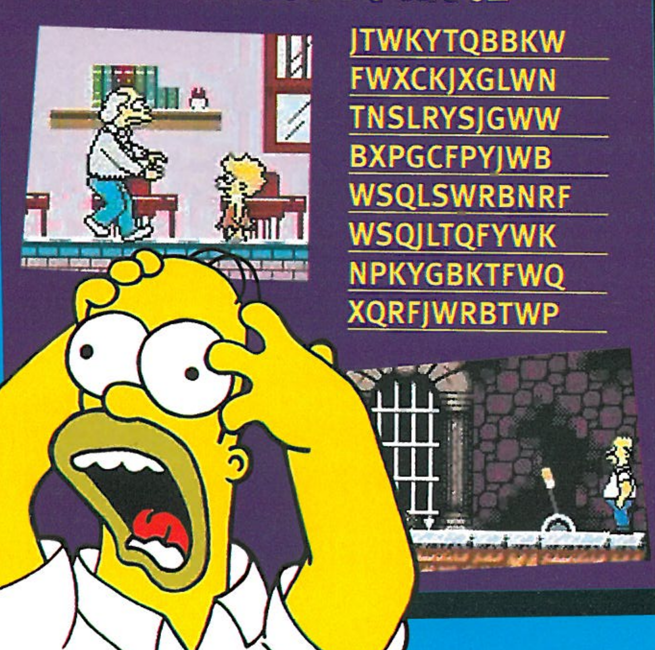
Códigos de nivel



Nivel 2	Bronce, Cruz, Corona, Valor
Nivel 3	Diamante, Valor, Honor, Bronce
Nivel 4	Cruz, Valor, Bronce, Bronce
Nivel 5	Honor, Corona, Diamante, Corona
Nivel 6	Valor, Diamante, Cruz, Plata

Los Simpsons

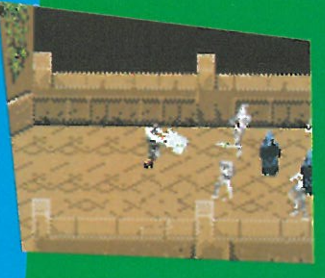
Códigos de nivel



JTWKYTQBBKW
FWXCKJXGLWN
TNSLRYSJGWW
BXPGCFPYJWB
WSQLSWRBNRF
WSQJLTQFYWK
NPKYGBKTFWQ
XQRFJWRBTWP

Obi Wan's Adventures

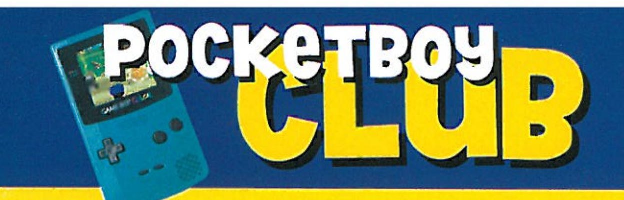
Códigos de nivel



Nivel 2	BQVQK
Nivel 3	WNLRM
Nivel 4	SDGNK
Nivel 5	CNLML
Nivel 6	BXGTG
Nivel 7	QSRVJ
Nivel 8	TKGJZ
Nivel 9	LPZCP







¡El Club PocketBoy espera tus cartas!

¿Tienes preguntas o problemillas acerca de la Game Boy y sus juegos? ¿Quieres cambiar tus cartuchos? ¿Te mola hacer nuevos amigos? ¡Mándanos tus cartas, el Club PocketBoy está para ayudarte! Y no olvides mandarnos tus mejores dibujos

Estos Tauros son muy rebeldes

Hola, me llamo Jonathan y tengo un problema en Pokémon Azul. En la Zona Safari, siempre que me encuentro un Tauros se me escapa. ¿Cómo lo puedo atrapar?
Jonathan Pascual
Fuenlabrada (Madrid)

El Tauros aparece con mayor frecuencia en las áreas 2 y 3 de la Zona Safari, y es una especie que cuesta bastante de atrapar. Lo sentimos, pero no hay ninguna receta mágica para conseguirlo: carga tu mochila de Safari Balls y prueba a lanzarle una tras otra. No te canses de intentarlo, es cuestión de suerte...

¿Dónde está Mew?

Hola, soy Erik. Mis amigos me han dicho que en las ediciones Roja, Azul y Amarilla de Pokémon se puede capturar un Mew. He estado buscando mucho y no he conseguido encontrarlo por ninguna parte. ¿Podéis decirme dónde está?
Erik Pardo
Hornos de Segura (Jaén)





¿Estará Mew en las versiones Oro y Plata?

Hay un montón de rumores acerca de cómo conseguir a Mew, pero no te creas todo lo que te cuenten. Hay quien dice, por ejemplo, que está en un camión cercano al S.S. Anne. La verdad es que los mejores entrenadores aseguran que Mew aparece en los juegos ingleses y japoneses, pero no en el español. La única forma de conseguirlo es pasarlo desde una de esas versiones extranjeras...

Innovando con los Pokémon

Os mando un dibujo que he hecho juntando partes de distintas especies, y otro en el que luchan un Pokémon y un Digimon, por si otros chicos los quieren hacer.
Ángel Rodríguez
Los Alcázares (Murcia)

Tus dibujos son geniales y además has tenido una muy buena idea con eso de inventarte nuevas especies. A ver si hay más gente que siga tu ejemplo, Ángel.



Club PocketBoy

Joventut, 19 - Sant Boi de Llobregat
Barcelona 08830
e-mail: pocketboymag@hotmail.com



TOGEPI
155
175
CINDAQUIL
Yeromy Calcines
Erik Pardo
Ángel Rodríguez
Carmen Navarro
Ángel Rodríguez
Julia Pardo
Diogo Silva

TODOS LOS JUEGOS

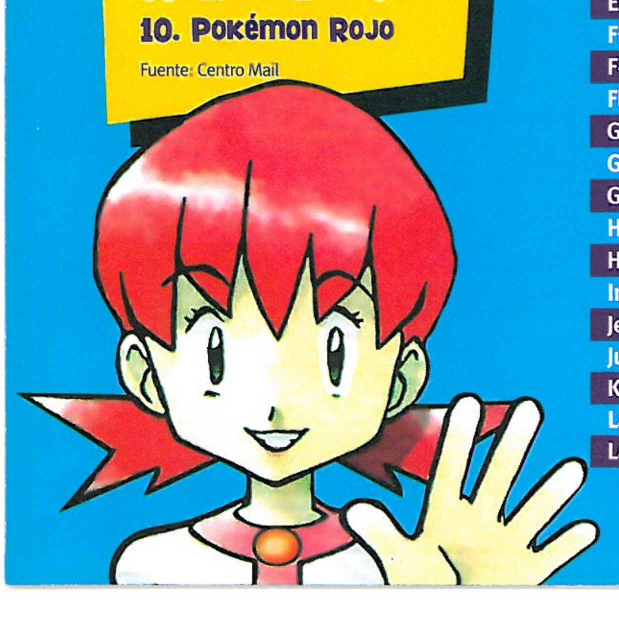
Antes de comprarte un cartucho, echa un buen vistazo aquí: encontrarás todos los juegos que hemos comentado, con el número de la revista en la que aparecieron y su puntuación correspondiente

Los diez más vendidos



01. Pokémon Plata
02. Pokémon Oro
03. Pokémon Pinball
04. Pokémon Amarillo
05. Donkey Kong Country
06. Pokémon Trading Card Game
07. Pokémon Azul
08. Mario Tennis
09. Wario Land 3
10. Pokémon Rojo

Fuente: Centro Mail



TÍTULO	TIPO DE JUEGO	COMPAÑÍA	NÚM.	PUNT.
102 Dálmatas Cachorros Al Rescate	Plataformas	Activision	5	72%
3D Pocket Pool	Deportivo	Virgin	6	85%
Alfred's Adventure	Plataformas	SCI	1	80%
Alien's Thanatos Encounter	Aventura	THQ	6	80%
Animorphs	Rol	Ubi Soft	3	50%
Austin Powers Oh Behave!	Simulador PC	Rockstar	2	97%
Backgammon	Tablero	JVC	4	70%
Batman Chaos in Gotham City	Aventura	Ubi Soft	3	83%
Batman Return Of The Joker	Beat-'em-up	Ubi Soft	3	65%
Blade	Acción	Activision	4	70%
Buffy The Vampire Slayer	Beat-'em-up	THQ	2	85%
Buzz Lightyear Of Star Command	Shoot-'em-up	Activision	4	66%
Cannon Fodder	Shoot-'em-up	Codemasters	4	90%
Chicken Run	Aventura	THQ	2	92%
Cool Bricks	Puzzle	SCI	1	86%
Croc 2	Aventura	THQ	2	95%
Daikatana	Aventura	Kemco	1	92%
Deadly Skies	Simulador	Konami	4	70%
Dinosaur'us	Plataformas	EA	4	73%
Disney's Aladdin	Plataformas	Disney	2	75%
Disney's Dinosaur	Aventura	Ubi Soft	1	93%
Donald Duck Quack Attack	Plataformas	Ubi Soft	3	84%
Donkey kong Country	Plataformas	Nintendo	3	90%
Doug's Big Game	Rol	Ubi Soft	5	90%
El Grinch	Puzzle	Konami	3	90%
Elmo In Grouchland	Educativo	Ubi Soft	4	70%
F1 2000 Championship	Carreras	EA Sports	2	74%
F-18 Thunderstrike	Simulador	Take 2	2	28%
Flipper y Lokapa	Plataformas	Ubi Soft	5	80%
Gift	Aventura	Cryo	4	63%
Godzilla Monster Wars	Shoot-'em-up	Ubi Soft	5	70%
Grand Theft Auto 2	Conducción	Rockstar	4	90%
Hello Kitty's Cube Frenzy	Puzzle	Ubi Soft	5	65%
Hormigaz Racing	Carreras	EA	6	80%
Inspector Gadget	Plataformas	Ubi Soft	3	72%
Jeremy McGrath Supercross 2000	Carreras	Acclaim	1	55%
Jungle Book Mowgli's Wild Adventure	Plataformas	Ubi Soft	3	66%
Konami Collection nº 4	Recopilación	Konami	2	55%
La Ruta Hacia El Dorado	Plataformas	Ubi Soft	1	77%
La Sirenita 2 Pinball	Pinball	Nintendo	4	80%

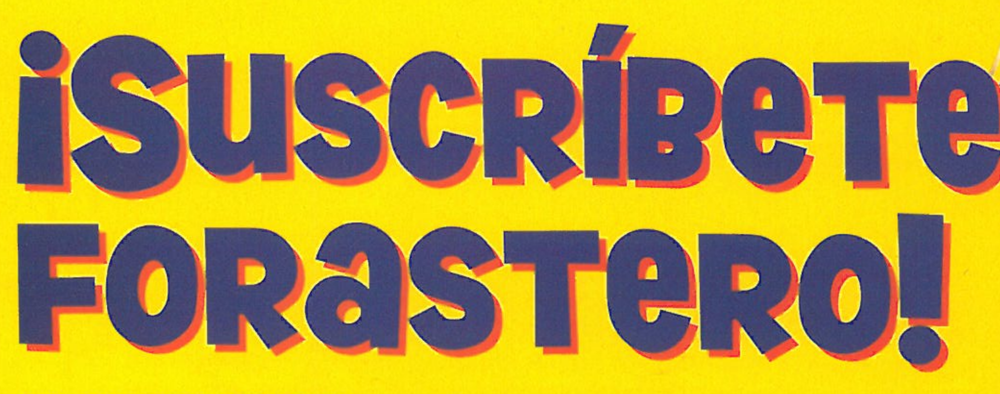
Las Aventuras De Los Pitufos	Aventura	Infogrames	3	55%
Lego Alpha Team	Puzzle	Lego	4	90%
Lego Racers	Carreras	Lego	4	89%
Lego Stunt Rally	Carreras	Lego	4	92%
Lion King Simba's Mighty Adventure	Plataformas	Activision	6	80%
Looney Tunes Venganza Marciana	Aventura	Infogrames	2	80%
Mario Tennis	Deportivo	Nintendo	4	95%
Men In Black 2 The Series	Plataformas	Crave	4	42%
Merlin	Plataformas	EA	5	60%
Mickey's Speedway USA	Carreras	Nintendo	6	90%
Monkey Puncher	Rol	Eon Digital	4	80%
Mr Driller	Puzzle	Virgin	5	80%
MTV Skateboard	Deportivo	THQ	2	46%
Perfect Dark	Acción	Nintendo	1	98%
Pocket Racing	Carreras	Virgin	2	54%
Pokémon Oro y Plata	Rol	Nintendo	5	95%
Pokémon Pinball	Pinball	Nintendo	2	85%
Pokémon Trading Card Game	Cartas	Nintendo	3	87%
Pong	Arcade	Take 2	2	75%
Pop'n'pop	Puzzle	JVC	4	77%
Power Rangers Lightspeed Rescue	Plataformas	THQ	5	72%
Road Champs BMX Stunt Biking	Deportivo	Activision	5	85%
Robin Hood	Aventura	EA	6	83%
Roland Garros French Open	Deportivo	Cryo	1	60%
Rugrats In Paris The Movie	Puzzle	THQ	5	71%
Rugrats Totally Angelica	Puzzle	THQ	2	71%
Scooby-Doo Classic Creep Capers	Aventura	THQ	6	77%
Spiderman	Plataformas	Activision	2	89%
Star Wars Obi Wan's Adventure	Aventura	THQ	4	85%
Supercross	Carreras	Infogrames	4	88%
Swiv	Shoot-'em-up	Proein	5	85%
The Dukes Of Hazzard Racing For Home	Carreras	THQ	6	82%
The Mummy	Plataformas	Konami	3	90%
The Simpson's Treehouse Of Horror	Aventura	THQ	6	70%
Thunderbirds	Aventura	SCI	3	96%
Tintín En El Templo Del Sol	Plataformas	Infogrames	5	80%
Titus The Fox	Plataformas	Titus	2	53%
TOCA Touring Car Championship	Carreras	THQ	2	92%
Tom y Jerry Roedor Al Rescate	Plataformas	Ubi Soft	4	85%
Tonka Raceway	Carreras	Hasbro	1	31%
Toonsylvania	Plataformas	THQ	1	71%
Toy Story racers	Carreras	Activision	6	88%
Turok 3: Shadow of Oblivion	Beat-'em-up	Acclaim	1	50%
Tweety's Highflying Adventure	Plataformas	Kemco	1	79%
UEFA 2000	Deportivo	Infogrames	1	91%
Ultimate Fighting Championship	Lucha	Ubi Soft	5	55%
Ultimate Paintball	Disparos	Take 2	1	50%
Uno	Cartas	Mattel	3	75%
Walt Disney's Magical Racing Tour	Carreras	Activision	5	75%
Welcome To My Underground Lair	Simulador PC	Rockstar	2	97%
Wetrix GB	Puzzle	Infogrames	1	48%
X-Men Mutant Academy	Beat-'em-up	Activision	1	70%



Los mejores juegos para GBC



01. Tomb Raider
02. Perfect Dark
03. Mario Golf
04. Metal Gear Solid
05. Pokémon ediciones Oro y Plata
06. Mario Tennis
07. Looney Tunes Martian Alert
08. Wario Land 3
09. Driver
10. Mickey's Racing Adventure





Si quieres recibir Pocketboy cada mes en tu casa para no perderte nada de lo que pase en el planeta Game Boy, suscríbete ya mismo a Pocketboy, tu nueva revista favorita

Te llevarás dos números gratis. ¡Tendrás 12 revistas por el precio de 10!

Durante un año recibirás la revista cada mes en tu casa, con todas las promociones y regalos, por sólo ¡3.950 pesetas!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible. Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A POCKETBOY

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número siguiente (incluido) al precio especial de 3.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío.

Nombre ______
Apellidos ______
Dirección ______
Código postal ______ Población ______
Provincia ______
Teléfono ______

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular ______
Caducidad ______
Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Dirección ______
Código postal ______ Población ______
Provincia ______

Nº☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nº Entidad · Nº Oficina · D.C. · Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular ______
Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular

______ a ______ de ______ de 2000

Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción Pocket Boy
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)


NUEVA PLANETSTATION
LA INFORMACIÓN MÁS
COMPLETA Y DIVERTIDA
SOBRE PLAYSTATION Y PS2
PLANETstation
REVISTA INDEPENDIENTE 100% PLAYSTATION™ Y PS2™
LA SEGUNDA VEZ ES MEJOR
FEAR EFFECT 2
RETRO HELIX
ELLAS BAILAN SOLAS
Z.O.E Y SHADOW OF MEMORIES
DOBLE O NADA PARA KONAMI Y PS2
ALONE IN THE DARK 4
LAS SOMBRAS SIEMPRE PREVALECEN
ISS PRO EVOLUTION 2
EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL DE LA HISTORIA
FINAL FANTASY IX
ACOMPAÑA A YITÁN CON LA GUÍA PARA LA ÚLTIMA OBRA DE SQUARE
ONIMUSHA: WARLORDS
LOS CREADORES DE RESIDENT EVIL SE PASAN A LA ÉPOCA DE LOS SAMURAIS